MEGAZIN

SEPTEMBER 1994, CENA 650 SIT

NOVA TV ODDAJA: MEGA Vision



Igra meseca: Doom II: Hell on Earth

FIFA International Soccer

Battle Bugs

NASCAR Racing

Delta V

Psiho test: Ste naš človek?

Family Doctor III

GVP Force 040/40

Zanimivosti: Znani Slovenci o igrah, šoli: Corel! in OS/2

Ob 1. obletnici na TV!

Pred enim letom so se dogajale skrajno zanimive in razburljive reči. Rodil se je namreč Megazin.

V želji za kreativnim in neoviranim delom se je šest nadebudnih mladcev s težkim srcem odločilo zapustiti revijo Moj mikro (konec koncev smo vsi zrasli ob MM), ki ji je do takrat uspelo institucionalizirati računalništvo ne le v Sloveniji, ampak po celem Balkanu, in poiskati založnika za prodiren projekt: novo računalniško revijo, namenjeno izključno igram in kreativnemu računalništvu. Z idejo smo plašno potrkali na vrata založbe Pasadena, znane po reviji Monitor, ki je s kakovostnim papirjem, opaktni prispevki in obsegom postavila dotedanje slovenske revijalne standarde na glavo. Projekt je bil vsem všeč in delo se je lahko začelo. Navdušeni nad ponujeno priložnostjo smo prvo številko sestavljali z idealističnim mottom: "prvi Megazin mora biti najboljši, vsi ostali pa še boljši!" Stvar okusa pa je, ali nam je to tudi uspelo.

Ob prvi obletnici pa se pripravljamo na nov podvig v popolnoma drugačnem in še dinamičnejšem mediju, kot je tisk: na televiziji. Z zasebno televizijsko postajo MMTV (Meglič Telecom), ki jo lahko spremlja čez milijon Slovencev (preko kabelske televizije ali z difuzijo, kmalu pa bo ta številka še večja), smo se odločili za novo računalniško oddajo, kakršne pri nas še ni bilo. Vsak teden vas bomo po pol ure presenečali z novostmi, napovedmi in opisi najnovejših iger, nasveti in zvijačami, kontaktno oddajo z nagradnim tekmovanji v računalniških igrah, [illegible] CD-jev in zanimive programske opreme; vse to pa bomo začinili še s celim kupom takšnih in drugačnih [illegible] potegavščin in še. Kdaj bo oddaja [illegible] in kako se prijaviti za tekmovanja, vam bomo sporočili v naslednji številki Megazina.

Res je, da bomo za oddajo porabili ogromno časa, vendar na Megazin nikakor ne bomo pozabili. Že za to številko smo pripravili nekaj novosti in novih rubrik, za naslednjo pa [illegible]. Tako boste lahko zdaj neposredno komunicirali z Megazinovim timom preko vroče telefonske linije vsako prvo soboto v mesecu (tokrat je to že kar 1. oktober) od 13h do 15h na številko (061) 133 51 21. Odgovarjali bomo na vaša vprašanja; tista vprašanja, za katere ne veste odgovora, pa bomo objavili v S.O.S. rubriki in pozvali bralce k pomoči. Nove pa so tudi rubrike Finamna depeša (navodila ... igre s [illegible] računalništva), Psihološki test (... da ... ga nekateri tovrstne teste iz "družinskih revij") in [illegible] (znane Slovenke in Slovenci o računalnikih in igrah). Pišite nam, če vam novosti niso všeč ali pa nam predlagajte nove rubrike. Če bo le mogoče, bomo vaše želje upoštevali!

Boštjan Troha

K A 3

NAPO...

Kratke napovedi 4

PRE...VIT... ZA...Ž...

Sir-Tech 8

B... ...A ...O...A P... ...TES...

Ali ste naš člavek? 9

K... ...OLA... ...IH ...ON...S...

Sony PlayStation 10

I... ...MES...

Doom II: Hell on Earth 11

O... ...GE...

Lode Runner 13

FIFA International Soccer 14

Battle Bugs 15

On the Ball 16

Hanse - the Expedition 16

Armour geddon 2 17

Bundesliga Manager Hattrick 18

Delta V 19

Jazz Jackrabbit ....

NFL Video Pro 21

Tany LaRussa Baseball II 20

Superhero League of Hoboken 21

...ff 'N' Tumble 22

NASCAR Racing 26

Unive... ....

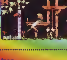
... KONZOLE

The Smurfs 30

ToeJam& Earl in Panic on Funkotron 30







[illegible]

[illegible]

Ultimo 8 (3) 24

Heimdall 2 25

Darkmere 25

TIE Fighter 28

Cheat Motel 29

S.O.S. register 29

Corel Draw! (3) 32

OS/2 39

[illegible]

Family Doctor 3 34

GVP Forte 040/40 35

SSG statistika za vsakogar 36

Program v javni lasti 37

Znane Slovenke in Slovenci v igroh 38

Morfonje s Kanarijem 38

Kako deluje? 40



Razlaga simbolov

P — Primerno za vse starosti. Igra ni zapletena, ne vsebuje nikakršnega nasilja ali neprimernih scen. Ima tudi zahtevalne kvalitete.

7 — Primerno za starost sedem let ali več. Igra je srednje zapletena, vsebuje posamezna oddaljena prizora nasilja in je brez neprimernih scen. Ima tudi zahtevalne kvalitete.

13 — Primerno za starost trinajst let ali več. Igra je zapletena, vsebuje posamezne prizore nasilja in je brez neprimernih scen. Ima dalne zahtevalne kvalitete.

N — Neprimerno. Igra vsebuje grafično realne prizore nasilja ali rabo mamil, spolne ali poveličevanje nasilja in podobno. Je brez zahtevalnih kvalitet. Tovrstne igre bodo recenzirane le izjemoma, pa še tokrat brez slik.

MEGAZIN

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Odgovorni urednik
Boštjan Troha

Glavni urednik
Andrej Klemenc

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Primož Škerl
Aleš Petrič
Aleš Novak
Karmen Čokl
Miha Amon
Andrej Troha
Bok Kočar

Oblikovna zasnova revije
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)
naslovnica je izdelana na Amigi

Oglaševanje
Robert Cop (Pasadena d.o.o.)

Marketing
Tomaž Zajc
tel. (061) 133 23 23

Naročnine in prodaja
Maša Pentek
tel. (061) 133 23 23

Naslov uredništva
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 133 51 21
faks (061) 132 62 12
BBS (061) 133 23 14

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993 št. 23/220-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048



napovedi

Cyclemania

...lade bíší spravili na grake filo ...vem telesa oblijnblja tudi simn ...ditk Od predhodnikov jo locijo ...narisane pa bodo le figurice mo ...da bo vse skupaj naslo dovolj pros ...konec tega leta

The Elder Scrolls: Daggerfall

... Bethesde Softworks se že cmari nad ... Arene Okus ne b izboljsan le z mocno izgiljeno grafiko temveč bo glavni junak imel na voljo tudi širše področje delovanja saj bo poleg bojev lahko tudi trgoval in si sam pripravljal svoje čarobne napitke Zvonček na pecici se bo oglasil okrog Božiča



I have no mouth and I must scream

... pustolovščina omrežen z modno besedo "Cyber" ki sicer ne nast pa v imenu so pa posledice ... bolj vidne v vsebini Po vzoru filma "Kosec ... lovimo po superracunalniku in umetni inteligenci ... čuvamo živce Da bi nam slo delo kar najbolje od rok ... lahko prelevimo v eno od petih moznih oblik Igra ... firme Cyberdreams bo poizkušala prvič kriknl ... decembru

Dark Seed 2

... Giger iz katerega delavnice so prišla ... je Osmi potnik iz istoimenske film ... ovejši umotvor uspel prodati Firmi ... ugi del morbidne pustolovščine o ... prepričevanjih firme se upravl

janje in izgled ne bosta bistveno spremenila zato pa se lahko veselimo bolj napete zgodbe in zanimivejših ugank Temno Seme st 2 bo ze tičalo v Božičkovi vreči z darili

Skullcracker

Goreča želja vseh lastnikov PCjev je da jih po svoji stari navadi ki so si jo pridobili na Applovih Macih fantje iz Cyberflixa ne bi spravljali v spanje Želja bo težko ostala neuresničena saj ae bodo morali lastniki CD-ROMov v naslednjih mesecih braniti pred 3D arkadno koljaščino Lobanjolomilec, ki bo le beden plagiat Dooma

R.M.S. Titanic

Iste firme in skoraj zagotovo podobne kvalitete je igra poimenovana po legendarni angleski prekooceanki trenutno prisilni podmornici Titanic Očitno ne komu njeno lezanje na morskem dnu ni povšeči pa se je odločil da jo dvigne Seveda je naloga zaupana vam V Božičkovi malhi je poleg ostalih iger prostor še za to

Dust: A Tale of the Wired West

Ista firma kot prej vendar obetavnejša kakovost. S 3D digitaliziranimi pistolerosi se kot računalniški kom bie podimo po Divjem zahodu odgovarjamo v dvobojih snofamo po na pol podrtih zlatih rudnikih za zak

ladi in kramljamo z lahkimi dekleti po salonih Vsebi na bo aorte Monkey Island & Co torej zabavljaška Prah bo nared okrog Novega leta

Cyberia

Star Wars freaki pozor! Ce se vedno ponoči bedite pred obrabljeno lasersko ploščo z napisom Rebel Assault boste verjetno bedeli še naprej Prihaja nekaj zelo podobnega sicer brez uradnega žegna LucasFilma a vendar Zadevi je ime Cyberia vsebovala bo letenje s helikopterji in mašě skozi pragozd bistvena razlika pa je kvaliteta rišb le te ne bodo narisane temveč v maniri modernih časov preracunane na grafičnih postajah firme Silicon Graphics Iz prejšnjih notic zagotovo veste kdaj naj bi zadeva prispela



SUPER GAME BOY

Večno vprašanje kakšno dobroto nam bo mama pripravila za kosilo se že nekaj časa loteva tudi Nintendu zvestih ljubiteljev igralnega hardvera Že pred meseci najavljena štiriinšestdeset bitna zverina se bo verjetno še kar nekaj časa preparirala med zenfom in kumaricami za ta čas pa je Nintendo svojo publiko raz veselil s Super Game Boyem



Ker so mnogi na posled pričakovali prenosno barvno konzolo bodo utegnili pomisliti da to je pa sedaj to pa ni! SGB je modul ki omogoča igranje Gameboyevih igric na SNES u Prenosno barvno konzolo je Nintendo odjavil z izgovorom da tehnologija še ni zmozna zadovljivega barvnega prika za Pri Segi in Atariju se tej prozornosti po vsej verjetnosti prav privoščljivo smejijo kajti njuna Game Gear in Lynx iz časa Game Boya pravzaprav v barvah ne prikaznjeta ne vem kako slabse kot dotični v štirih sivinah

Super Game Boy je kot že rečeno vmesnik oblike (in cene) SNES-ovih igric na katerega pritrdimo igro za Game Boy nato pa oboje skupaj vstavimo SNES-o in se veselimo Če boste na ovitku igre našli ikono s pripisom "Super Game Boy game pak to nedvomno pomeni da je igra posebaj prirejena za SGB Od današnjega dne naprej bodo takšne vse nove igrice za Game Boy prva je Donkey Kong. To pomeni da igra premore trinajst barv v igri na statičnih zaslonih kot so obrobja pa celih 256 barv kar pa bkrati pomeni da boste lahko igro okrnjeno barv in boljšega zvoka povsem zadovoljivo igrali tudi na navadnem Game Boyu To obenem ne pomeni da starih GB iger ne boste mogli igrati na SGB-ju Ne le ostale bodo dolgočasno štirisivinske oziroma štiribarvne kajti paleto boste lahko po navdihu preoblikovali Poleg tega boste lahko sami izbirali ozadja ali jih celo sami oblikovali vsaka izmed novih SGB iger pa naj bi imela tudi svoje lastno ozadje (pri Donkey Kongu je to ohišje) (J T)

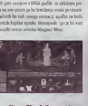
Kingdom: The Far Reaches

Interplay se je očitno usmeril k stanovitnemu viru zaslužka (beri igralcem ki vlečejo očete za rokave ob vsaki igrači in tečnarijo toliko časa da očetje zaradi blagega miru le izpljunejo tiste novce) saj je njihova naslednja igra namenjena mlajši publiki Interaktivna fantazijska risanka kot bi ji lahko tudi rekli je povsem nenaporna igra ki pusti možgane na paši (Samo) srebrna ploščka bo izšla primerno Božičkovim nakupom



Death Gate

Legend se je s tekstovnih avantur končno preusmeril na grafične Polet se je začel kar visoko saj bo Death gate narejena v SVGA grafiki za ublažitev prehoda na nov sistem pa bo krmiljenje ostalo po starem Vključenih bo tudi mnogo animacij zgodbo pa bodo popestrile logične uganke Mimogrede igri je bil vzor fantazijski roman avtorice Margaret Weiss



Frontier: First Encounters

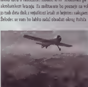
Gametek očitno ne počiva na lovorikah Trume digitalnih lovcev na nagrade se še vedno podijo po galaktičnih prostranstvih prvega dela da bi našli kakšno sled za izginulimi thargoidi ko David Braben že napenja fračo za lansiranje drugega dela te vesoljske soap opere Popravljena bo predvsem zgodba ki bo mnogo bolj tekoča predelani pa bodo tudi menuji in grafika izstrelitev v orbito je napovedana okrog (sprašujem se sprašujem) Božka

Mission Critical

V drugem Legendovem projektu vas željno pričakuje zapuščena vesoljska postaja ki jo je treba spraviti k življenju pritisniti je treba na prava stikala premakniti prave vzvode ipd Novo v tem pregvočenem konceptu je da je bila cela postaja sprojektirana s profesionalnim CAD programom in lahko bi jo tudi zgradili če bi obstajala potrebna tehnologija Nizki start igre se pričakuje do marca 95

Flight Unlimited

Šokantna letalska simulacija ki jo povsem neznana firma Looking Glass razvija za Virgin je primer tega kako se izvleče zadnji megaherc iz računalnika Pokrajino v visoki ločljivosti so dobili z obdelavo satelitskih slik vaša naloga pa bo da je ne boste zapacali s svojo krvjo med izvajanjem značnih vragolij Izbirali boste lahko med 6 različnimi modeli letal tekmovali pa v akrobatskem letenju Za militariste bo pozneje na voljo tudi data disk z vojaškimi letali in bojnimi nalogami Želodec se vam bo lahko začel obračati okrog Božiča

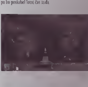


Cyber Judas

Nadaljevanje igre Shadow President iz firme Merit nas spremeni v digitalnega Clintona Iz Ovalne pisarne moramo s pomočjo šestih svetovalcev krmiliti ZDA med čermi zgodovine na katere so nekoč z lahkoto nasedale (samo spomnite se Vietnama in Koreje) Dolgočasno ne bo saj se moramo varovati tudi pred čencami v lastnih vrstah in politikov v Capitolu Fotelj vas bo čakal ob Božiču

Fortress of Dr. Radiaki

Brez izgubljanja besedi še en (dokaj neuspel) klon Dooma ki pa ima namesto risanih sten le te renderirane Verjetno bo drugi proizvod firme Merit potreboval hitrejši stroj za delovanje za hlajenje le-tega pa bo poskrbel letni čas izida



Deep Space Nine - The Hunt

Pastorek Vesoljskih Stez si je kar hitro na računalniške zaslone Madžarski velikan se je lotil izdelave istoimenske igre v kateri eno med neštetimi ra uni iz serije Razen o digitaliziranih posnetkov igralcev in podobne še mnogo neznank čeprav bo tudi DS9 Božiček

Viper - Steel Venom

Ravno tako izpod Paragore prihaja na nadal osnovana arkada kjer boste v vlogi poštenega ta (tudi taki so) s svojim super bolidom nevestne voznike in podobne prestopnike O ti ki jo boste povzročali s svojo vožnjo pa ne duha sluha Sirene se bodo oglasile istočasno z DS9

Hardwired

Osnova nove Novalogicove igre sta dve stvari berspace roman in Voxel space znan že iz Comanchea Cilji Tidega oziženja so še vedno zaviti v meglo prihodnosti do njih pa boste prišli s hovercraftom leti med New Yorkom in San Franciscom Leteli čez bitno pokrajino podobno Commanchevi na nih postajah pa vas bodo čakali digitalizirani prizori Za veselje je še prezgodaj saj bo igra motorje po februarju 95

Loadstar: The Legend of Tully Bone

Industrijo iger (še posebej firmo Rocket Science Games) pesti očitna suša z idejami Drugače se ne razložiti te interpretacije legende Elite ko kapimale tihotapske ladje na krov dobite pošiljko ki vam kmalu zraste čez glavo To vam poizkušajo dodati policaji vi pa jim ne pustite saj pridno bežite ter streljate na vse kar se giblje Tudi to neoklasiksti igro bo pritovoril Božiček

Cadillacs and Dinosaurs

David Fox avtor igre Zak zgoraj omenjeni firmi kjer se vozniško simulacijo sredi treba deblom in dinozavrom ne vedljivo saj v pragozdu razen debel in d ali tako ni ničesar drugega Tudi to božičkovimi sanmi

Buried in Time

Dočakali smo trenutek, več dovolj Požrešnež dveh man Projecta" pustolovščine Woodsa Kot v prvem delu ste ju skozi kraljestvo Majev in Italijo

[illegible]

Wolf

[illegible] ds [illegible] je zlezel [illegible] Vuli in je prvi [illegible] svojega življenja [illegible] V vlogi volka se boste postavljati [illegible] in tn pajdaškim kolegom ter tako za [illegible] celem [illegible] Po trditvah založnika bo igra [illegible] kratkočasnih tudi vsebine kvalitete. Sami se bomo v to lahko prepričali v poznih zimskih mesecih

Renegade: The Battle for Jacob's Star

SSI je očitno se ni posla zaua po množici uspešnih (in manj uspešnih) FRP iger na osnovi Advanced Dungeons & Dragons igralnega načela. Sedaj so se lotili še drugih načel, katerih sadibo pocipni vesoljska strategija. Vodili boste osem vojaških ladij, ki vas bodo popeljale skozi vrsto sovražnih kreatur. 3D simulacija v SVGA grafiki z množico gostih misij je izgledala čelo tako dobro, da se govori o SSI-jevem Wing Commanderju. Bomo videli.

Mech Commander

Srca fanovskiga robotov bodo ob tej novici zapela v tričetrtinskem taktu: po zaledenelih jezerih Škotske se bo premikala nova simulacija bojnih robotov, katero bo spremljalo 20 minut full motion videa in poligonska grafika z bitmap površinami (podobno kot Frontier). Po neslavnem zatonu Activisionovega Mechwarriorja 2 je to prva dobra novica s tega področja.

Dark Sun 2: Wake of the Ravager

Drugi del v SSI jevi nadaljevanki Dark Sun zelo spominja na prvega - Shattered Lands. Grafika bo malo boljša, zgodba druga, dodano bo pregršče novih pošasti, to pa bo tudi vse. Igrali jo boste lahko v hladnih mesecih.



Woodruff

Avtorji Goblitinov nas že nekaj let zaporedoma spravljajo v smeh, zato polni pričakovanja odštevamo mesece do izida njihove, po napovedi na moč zabavne stvaritve. Woodruff imenovane. Wood Ruff (glavni ju[nak]) [...] tekom [igre] bo moral odkriti morilca svojega [...], ker pa morilci ne povedo, kdo so, [...]



di ne pustijo za sebo velikosledov, boste morali sproti razvozlati še nemalo ugank. Wodruff naj bi izgledal čisto kot risanka (SVGA), zato nam ga bodo decembra vzumljivo servirali na CD-ROM-u.

Lost in Town

Ne mkarnos zamešajte z "Lost in Time" istega založnika Coktel Vision. Lost in Town je pustolovščina raziskovalnega novinarja Maxa, ki je svoj nos vtaknil pregloboko v politično kriminalne spletke, zato se mora izvleči iz fekalij (lep izraz, mar ne), v katere je zabredel, in davkoplačevalcem predočiti resnico o početju umazancev lažnega ugleda. Igra je mešanica filmskih sekvenc (zaslon odrezan v format cinemascope) in klasične pustolovščine. Izide pa januarja prihodnje leto.



Ecstatica

Na gobeci Še enkrat. Pa beca v rebra in zaleglo bo. Naslednji prosim! No, dragi ljubitelji pretepanja, pa ste spet prišli na svoj račun. Ker pa svet, kot kaže, ne potrebuje novega Double Dragona, so stvari kremle po



[...] drugačni poti. Zgoraj so tokrat tridimenzionalne pa gorkadu pogledov na dogajanje, pa je več prave [...] apray tako kot pri Alone in the dark, le da je tokrat pre[...] v ospredju. Mešana angleško-francoska ekipa pravi da je Ecstatica le začasni delovni (morda premili) naslov in da bodo igro do izida konec leta po vsej verjetnosti preimenovali. No, ta je pa dobra.

Alone in the Dark 3

Sam v temi, tretjič. Tokrat so se zdečekonja s svojimi hokuspokusi opravili nad nedolžno vasico na divjem zahodu z nadvse nedolznim imenom Slaughter Gulch. Edward Carnby je kot vedno na pravem mestu



ob pravem času, vendar pa bo po trditvah Infogramesov imel več dela kot kadarkoli doslej. Sicer pa igra ostaja v slogu predhodnic. Izide pa novembra. Tokrat le za CD-ROM.

Space Quest VI

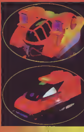
Šesta epizoda medgalaktičnih pustolovščin prihaja v novi obleki: grafiki SVGA in bleščeče novim igralnim vmesnikom. Še vedno pa se se zelo rada malce ponorčuje iz klišejev, ki so jih v znanstveni fantastiki



ustvarile Zvezdne steze in Vojna zvezd. Smejali se bomo (če se bomo, ampak tako obljublja Sierra) februarja 95. CD ROM bo neobvezen.

Cars

Avtomobili. Ampak kakšni? Specialne zadeve, kamor spadata tudi tank in hoovercraft, po vrh vsega pa še oborožene. Sedaj vam je verjetno jasno, da ne boste dirkali z Mariom, Luigijem in Princesko, temveč skrbeli za to, da bo za vami ostalo čim manj živega. 24 nivojev v različnih okoljih (vasica iz vesternov



j... industrijsko mesto itd.) bojne naloge vizualno pa v slogu Dooma. Letos oktobra na CD ROM-u.

Dawn Patrol

Nepopisane strani iz zgodovine prve svetovne vojne boste kot pilot dvokrilca lahko zapolnili v Empire-ovi simulaciji Dawn Patrol. 20 letal, dejanski piloti, ki so sodelovali pri izdelavi in grafično animirane zgodbe. Zveni preveč lepo, da bi bilo resnično. Za amigo & PC. Čas izdaje: neznan.

Primal Rage

Pa smo le mislili, da se je Zemlja že nehala tresti pod koraki mogočnih dinozavrov, na silo povlečenih iz halitalina Jurskega parka, ko se prava akcija šele začenja. Zemlja tokrat ne bo samo zatrepetala, kar se bo ob dvobojih teh prazgodovinskih pošastnih bitij v igri Primal Rage. Veliki dinoti se bodo dajali med seboj v spektakularnem stilu. Time Warner in Atari pa bosta poskrbela za ostalo. Ja, tako je to, ko se združijo legende preteklosti in tehnologija prihodnosti. Igra bo izšla za skoraj vse vrste računalnikov.



Superkarts

Zgodilo se je! Končno bodo tudi pecejaši dobili svoj SMK. Z novo grafično rutino RT3D, ki omogoča polne teksture pri 50sl/sek, Superkarts obljublja, da bo naj naj naj dirkalna igra na PC-ju. Osem prog v 3D grafiki



na njih bližnjice, ovire iz sodčkov in skakalnice, dirke za 8 ljudi v mreži, več kamer in pogledov, opcija replay... pa kaj še hočete! Zunaj oktobra!

Metal Marines

Pravijo, da so marinci ljudje iz železa. Hja, bo že držalo. Če pa morate takim ljudem ukazovati ko je usoda sveta v vaših rokah, je pa še bolj napeto. V tej Mindspaceovi igri boste počeli prav to... četi mehaniziranih robotkov boste v realnem času poveljevali v high tech vojni. Non-stop akcija. Velika izbira orožja. Skratka, najdi sovražnike in jih uniči... preden oni uničijo tebe. Bo dovolj zanimivo? Decembra za PC Windows.

Legions

Spet ste veliki osvajalec iz mogočne antične dinastije. Trdno odločeni, da obdržite svoj imperij pri življenju, morate padigrati vaše nasprotnike z besedo in mečem. Diplomacija (drugo ime za prevaro, laž, podkupovanje in podtikanje) bo torej ključ do uspeha. Če pa ne bo šlo drugače, bo zmagovalca odločila bitka. Cele civilizacije boste lahko zasužnjevali (nekateri to še danes neuspešno prakticirajo) novembra na Macu in PC-ju.

Retribution

"Novi časi, nove navade," so rekli pri Gremlinu in po desetih letih, odkar je kratek Monty prvič nastopil na nacionalni televiziji, opustili svoj logotip ter se preimenovali v Gremlin Interactive. Ne dojamem. Kaj pa znamenita otoška tradicija?

Prva igra, ki bo naznanila začetek novega odbobja, bo hitra 3D vesoljska streljanka Retribution za PC in PC CD. Vesoljski kanibali se bodo spet veselili. Če se je za Lotus in Zoola sušljalo, da bosta nekaj posebnega, se bo tokrat spet. Kajti Retribution bo odlična igra.

Monzoherraozao

Da pa ADSD sistem le še ni mrtev, bo pokazala ta igra z naslovom ... Centra ... zgodbo ... okoli ... tovore, ... in drugo zgodbo (seveda bo...

Menzo whatever pricurljal, ko bodo sirage rek zaledenele.

Oldtimer

V Avstriji živeči Max Design, ki je mimogrede zoglenel z igrama 1869 in Burntime, pospešeno pripravlja izdajo svojega prvega "CD-ROM only" projekta. To bo simulacija razvoja avtomobilske industrije v letih 1886-1929. Igro bodo popestrili z originalni filmski izseki in renderiranimi fročti iz tistega časa. Le zakaj se Max Design zateka v daljno preteklost, mar se boji prihodnosti? Kakorkoli že, Detroit ne bo več mirno spal, lastniki disketarjev pa tudi ne.



Shaq Fu

Veliki Shaquille O'Neal je res neverjeten. Poleg tega, da igra košarko, snema reklamne spote, v katerih male otročaje milostno prosi za CocaColo, ustvarja rap in nastopa v filmu, bo zdaj svojo mogočno postavo (216 cm, 138 kg čistih mišic) posodil še za izdelavo računalniške igre, ki jo pri francoskem Delphine Software razvijajo za angleški Ocean. To, kar naj bi bila le še ena pretepaška igra, bo po zaslugi 22-letnega "NBA rookie of the year" nekaj čisto drugega. Med turnejo po japonski in daljnem vzhodu Shaq skrivnostno izgine v drugo dimenzijo skozi knjigo borilnih veščin. V novem svetu se sooči z osmimi neverjetno agilniimi nasprotniki, ki posedujejo magične in fizične sposobnosti, zbrane v 90 udarcih! Da bi borci izgledali kar se da "naravno", so uporabili tehniko blue screen kot pri MK, med "snemanjem" igre pa se je Shaq naučil celo nekaj borilnih veščin, kar pa bo povsem odveč, saj že sedaj naganja strah v kosti vsem centrom NBA. Igra pride na Amigo CD32 in konzole decembra.

Pripravili: Andrej Bohinc, Primož Škerl, Jaka Terpinc

Pomembno obvestilo

Nagrade bodo ekstatični nagrajenci dobili po pošti v roku enega meseca po objavi v reviji. Nagrade, ki jih sponzorji pošiljajo nagrajencem neposredno (predvsem iz Velike Britanije, Nemčije in ZDA), imajo lahko zamudo zaradi pošte in carine (torej višja sila). Prosimo, da tisti, ki po enem mesecu ne dobijo nagrade, obvestijo uredništvo po telefonu ali pismo. Hvala!

VETERANI V SVETU DOMIŠLJIJE

Rob Kočar

Sir-Tech

V razdivjanem računalniškem svetu so se leta 1981 kot ustanovitelji založniške dejavnosti Sir-tech pojavili Fred Norman in Robert Sirotek. Za skromne svote sta takrat rešila dva sto... ki sta kmalu jim prinesla ... računalniškega ... tem so bili postavljeni temelji za novo ... svet ... tudi.

Wizardry ... računalniških ... najboljši pro... čajnu tip računalnik ki je ... z vsemi tehnični ... dosegel ... Ampak je bila seveda prav ta igra ... da ... računalniškov drastična ... povečali in ... se je ustavila ... fantastičnem uspehu ... milijona ... izvodov ...

Prva trilogija Wizardry je so na tržišču torej dovog... nepričakovan uspeh. Medtem ko so programerji razvijali na tržišče lansirali še nekaj arkadnih iger (Galactic Attack, Rescue Raiders, Star Maze and Crypt of Medea) pa je njihov marketing pojasnjevalo firmo čim bolje prilagajati tudi izven ZDA. Prva se jim je približala majhna japonska firma in to ob koncu leta 1982. Na Japonskem je takoj stekla prodaja Sir-Techovih produktov ... pa so se prodajali slabše ... ne znajo v angleščini. Prvi prevod iz ... japonske ver... je igra Wizardry dobivela tri leta kasneje. Od takrat pa... cela ... dela Wizardryja je na japonskem tržišču Wizardry ... hit. Poleg originalnih iger ... za ... praktično vsi produkti ki so kakorkoli povezani s scenarijem igre ali glavnimi akterji ... za ... majice ... karte ... igre ... pa se ... prodelale ... mange ... v ... časovno za konzole Nintendo SNES in Gameboya. Naj vam postrežem še s podatkom ... že v prvem letu ... samo za sistem Nintendo prodali preko 100.000 kopij prve iz serije Wizardryjev.

Prav tako v letu 1983 je Sir Tech ... izven sveta tudi v Franciji. Leta 1988 pa so ... v Nemčiji, Avstriji in Švici pojavile prve verzije ... v ... jeziku. V letih 1992 in 1993 so tržišče razširili še na daljno Azijo (Hong Kong, Singapur, Filipine ... Koreja) ... končno tudi v Avstralijo in Anglijo. Aprila letos je Sir Tech sklenil še dolgoročno pogodbo o distribuciji svojih produktov na francoskem tržišču.

V januarju 1993 je Sir Tech sklenil podobno pogodbo za nemškem tržišču z ... Realms of Arkania, ... po... teta po ... romanu – sicer velikem hitu na nemškem tržišču ... je odlično nadaljevanje serije Wizardry. Tako je Sir Tech-FRP ... dve različni ... zahtevnostni stopnji igranja. Mimogrede naj še omenim da bo drugi del iz serije Realms of Arkania: Star Trail na ... izšel predvidoma v začetnem ... letošnjega leta ... pa bosta tako CD-ROM kot tudi običajna disketna ...

V trinajstih letih svoje ... je Sir-Tech ... ogromno sprememb na divjem ... tržišču ... proizvajalci so rasli kot gobe po dežju ... ...



Za temi skromnimi vrati se skrivajo pisarne firme Sir-Tech.

žalostno propadla. Sir-Tech je ostala ena od redkih preživ... založniških hiš iz časa zgodnjih osemdesetih. Preživeli ... ravnovesja iger, ki je bil za marsikoga usoden ... pa čeprav človek podlegel ... bi moglo biti ... to ... najugodnejše za vse.

Zanimivo pri Sir Tech je tudi to, da ima domovanje ... obali ZDA, v severnejši državi New York, kjer so praktično vsi-strogo krepko ... medtem ko večina prenesla ... zahodnih ... iz ... za Bodnega dela države.

Sir Techove igre so precej bolj zahtevne od mnogih drugih ... seveda ... tudi zahtevnejše. Sredi najboljših proizvajalcev ... Sir Tech trdno zasidran med vodilno trojko ... in tako bo verjetno še nekaj časa tudi ostalo ... na njihovi strani.

V maju 1994 so pri Sir Techu ustanovili poseben oddelek ki se bo ukvarjal z izboljšavo njihovih programov, glede na nove možnosti ki ga ... programska oprema ... se ponujata ... v naslednjem obdobju se bosta. S tem se bo kvaliteta njihovih izdelkov še povečala. Če bosta Norman in Robert Sirotek tudi v prihodnosti še naprej tako zelo uspešno predsedovala družbi in ... uslužbence ... popolnos...



Od sanduka za ... do ... romanov: vse to spada med ... opremo Wizardy igre

... zanesljivo ... za uspešnost in ... Sir-Tech sploh ... treba biti. S tem pa lahko seveda ... dolgo pričakovanega še mnogo nadaljevanj iz serije Wizardy in Realms of Arkania.

NAGRADNA VPRAŠANJA

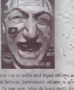
Pet (5) mega srečnih izžrebancev bo prejelo vsako po en komplet Sir Techove trilogije Wizardy (5 6 7) s pripadajočimi clue-bookili!

1. Ali ... pogodbo o distribuciji svojih ...
   A) ...
   B) ...
   C) ... litrov
2. ... je najbolj znan ...
   A) ... davkov
   B) proizvodnji iger tipa ...
   C) sponzoriranju ...
3. Ali lahko svoje certifikate vložimo tudi v Sir Tech?
   A) vsak ga lahko naloži kamor ...
   B) ne
   C) lahko vendar le tiste z ... tolarjev

V San Franciscu sta dva mladoporočenca dala usodni "da" kar v čeladi za navidezno resničnost. Poročila sta se v simulaciji ... mesta Atlantis, kjer tečeta med in mleko, kupidi pa streljajo svoje puščice dan in noč. Očitno so poroke med letenjem s padalom ali pod vodo že iz mode.

Namesto da vašega malega navihanca zastopite ... s tem posledično tudi ... ga s svojim najljubšim programom za morfanje spremenite v angelčka. Vse kar za to lepotno operacijo potrebujete je slika vašega bodočega mnozičnega morilca in kopija Rafaelove Sistinske Marije. Ne vemo pa še kako lahko vašega mangaka prikažete v vrazji podobi.

Recept za ugotavljanje plagiatov v svetu marketinga:



poiščite vsaj tri razlike med Segino reklamo za Sega CD in Software Toolworksovo reklamo za igro Megarace. Če vam uspe, lahko do konca svojih dni uveljavljate pravico do brezplačnega pudinga na farmi dveh kozlov v predmestju srbskega Sarajeva.

Ste obupali nad iskanjem svojega življenjskega sopotnika? Potem imate še en razlog več za nakup CD ROMa, kajti na srebrnih ploščah se odslej vrtijo tudi samci in samice vseh človeških ras, barv, širin in težin. Vse to lahko najdete na CD Romance (Romulus Productions: 800 266-4557, CD za Windows/Mac), kjer vaši potencialni partnerji spregovorijo o svojih skritih fantazijah in hobijih. Verjetno vam je jasno, da tovrstne



osebne izpovedi slonijo večinoma na lažeh, zato si med priloženo skenirano zbirko slik izberete pač največje ... polico (sicer so to samo fotke fac, zato še vedno tvegate, da je ženska človek-pajek). S skromnim prispevkom 50$ tvegate mnoge neprespane noči, v katerih boste odgovarjali sitnim mladoletnicam, ostarelim milijonarkam in na moč prizadevnemu zidarju Milošu.

Rocky Kočar & U.Z.I. Andrej

psihodeliènost dr. psihologije Aleš Petrič

Ali ste naš človek ?

Razlikovanje zrnja od plev ali kako spoznati računalničarja med navadnimi smrtniki?

[illegible] čas [illegible] ... Zaradi [illegible] ... neko vrsto [illegible]!

1. Kakšen računalnik imate [illegible]?

a) 66 megahertni pentium [illegible] ... Dos [illegible]

b) [illegible] računalnik [illegible] ... prijateljica [illegible]

c) [illegible] ... Seveda [illegible] Cyrix [illegible] 10 [illegible] ... Lahko [illegible]

d) [illegible] ST400D W32 VLB kontroler IDE VLB 16 Mb 540 G[illegible] 10 ms [illegible] gest Toren[illegible] S8 MCD 16 ASP 2xspeed CD [illegible]

2. [illegible] redno prebirate?

a) Megazin, Megazin, Megazin (no, mogoče še Megazin)

b) Lady, Jana, Antena

c) Flex, Sara, Diurne [illegible]

3. V vaše sobe vdre [illegible] ... pentium. Kaj boste ukrenili?

a) Tesno bom [illegible] ... pograbil svojo lasersko puško in [illegible]

b) [illegible] ... Oh, [illegible]

c) Navdušena bom [illegible] ... popust

d) Poklical bom policijo [illegible]

4. Približno kakšen odstotek vašega denarja [illegible] vaš računalnik?

a) cca. 200%, ker [illegible] ... za vse [illegible]

b) Nič! Kaj pa bi sicer ostalo za moje [illegible] ... lepo [illegible]

c) Bomo videli, [illegible] ... Mr. Muscle [illegible] ... 20 kilske uteži [illegible] ... SuperFlex

d) Pokliče 40%, saj vem [illegible] ... ženske (Ukrajinke) vse to stane

5. Zakaj kupujete Megazin?

a) Ker je [illegible] ... kulturo [illegible]

b) Z njim lahko [illegible] ... to mleko [illegible]

c) Saj [illegible]! Tegale sem dobil [illegible] ... Megazin [illegible] ... slovensko [illegible] ... znakov [illegible]

6. Koliko časa dnevno presedite za računalnikom?

a) 16 ur

b) nič

c) do 10 minut, vendar le če delam [illegible] ... matematike

d) 2 do 3 ure

7. Ste brez alkohola zapeti in nemirni?

8. Kdaj ste nazadnje pobrisali svoj računalnik [illegible] bacili in tuberkulozo?

a) pred tremi tedni

b) [illegible] (nikoli [illegible])

c) nikoli

d) [illegible] do ga bom [illegible]

9. Kam bi povabili izbranko ali izbranca vašega srca?

a) na Copy Party

b) k svoji [illegible]

c) na basket tekmo

d) [illegible]

10. [illegible]?

a) Računalnik

b) Moj [illegible]

c) Sestro [illegible]

d) [illegible] Prosim [illegible]

11. Kaj menite [illegible] COMPUTER [illegible]?

a) Computer [illegible] PCI

b) [illegible] angleško [illegible] računalnik

d) [illegible]

12. [illegible]?

a) [illegible] Glug[illegible]

b) [illegible]

Sestra [illegible] Kakšna [illegible]?

[illegible] bom [illegible]

Še [illegible] ... backup [illegible]

[illegible]?

a) [illegible]

b) To [illegible] šampon [illegible]

c) [illegible] Nikoli [illegible]

d) Procesor [illegible]

15. Na delovnem mestu vas obiščeta [illegible] Ventura [illegible]?

a) [illegible] Don [illegible]

b) [illegible]

c) [illegible]

16. Ste že kdaj [illegible]?

a) [illegible] svobodnih [illegible]

b) Ne

c) Hm [illegible]

d) [illegible]

Število točk 0-25

[illegible]

Število točk 26-39

[illegible] ... Megazin [illegible]

Število točk 40-49

[illegible]

Število točk 50-60

[illegible]

Navodila za uporabo

[illegible] ignorirajte [illegible] ... 4 točke [illegible] 3 točke. ☺

Prvi pogled

Sony PlayStation

... zelje se uresničujejo ...

Japonski elektronski koncern Sony, ki ima v svoji lasti četrtino ozemlja Japonske in še pol Amerike, se je končno odločil za prodor na tržišče video iger. To so sonyjevci poizkusali že prej v navezi z Nintendom, vendar je sodelovanje v razvoju skupne CD-ROM konzole neslavno padlo v vodo. Vendar se Sony ni vdal v usodo. Po načelu "za denar se dobi vse" so ustanovili firmo Sony Computer Entertainment, zaposlili 250 delavcev, od tega polovico softverskih in hardverskih mojstrov, jim dali na voljo pol milijarde dolarjev in čas šestih let.

In očitno je sedaj uspeh na dlani. Predstavljena je bila konzola, ki združuje najmodernejšo elektroniko in znanje celotne korporacije: PlayStation. "Pa kaj," boste porekli, "smetišča so zabasana s konzolami, katerih proizvajalci so trdili isto." Res je, vendar si nihče do sedaj (razen Atarija z Jaguarjem) ni upal narediti usodnega koraka v negotovo prihodnost. Nintendo je svojo uspešnico NES samo malo olepšal in jo kot SNES prodaja še danes; pomislite, deset let staro arhitekturo vam ponujajo kot vroče žemljice! Podobno je tudi pri Segi in Commodoreju, ki je v začetku poletja propadel. Vsi našteti prodajajo staro robo v novi plastiki. Sony pa se je odločil drugače: konzolo je zgradil okrog Mipsovega RISC procesorja R3000, katerega večji bratje poganjajo Silicon Graphicsove postaje. R3000 je prava zverina, saj je približno 30-krat hitrejši od SNESa ali Mega Drivea. Očitno tudi to Sonyjevim inženirjem ni bilo dovolj, saj so dodali še štiri koprocesorje: enega za hitro 3D grafiko in računanje poligonov, drugega za prikaz spritov in vektorjev 60 krat na sekundo, tretjega za predvajanje stereo zvoka v CD kvaliteti in četrtega za hitro dekompresijo podatkov z laserske plošče. Celotna povorka procesorjev skupaj po trditvah predstavnikov Sonyja pospeši mašino do 500 kratne hitrosti Mega Drivea ali SNESa.

Ker pri Sonyju vedo, da je ciljna skupina kupcev stara med 12 in 22 let, so se temu primerno odločili zapakirati vso to zverinjad pod pokrov preproste in lične plastične škatle s samo tremi gumbi: za vžig, reset in odpiranje pokrova. Vsi ostali življenjsko pomembni knofki so parkirani na joypadu, ki ga držite v roki: klasične komande za krmiljenje figurice in gumbi za izbiro možnosti so na vrhu, po Seginem vzoru pa so na sprednji strani dodani še štirje gumbi, s katerimi lahko junaka zavrtite tudi v smeri, v kateri ga na Segi ne bi mogli.





Končni izgled PlayStationa se bo dosti drugačen od tega, ki so ga predstavili javnosti na CES-u v Chicagu

PlayStation pa se od konkurence razlikuje še v nekaterih točkah: ima možnost mrežne povezave do osmih postaj, kar daje nesluttene razsežnosti timskemu igranju, v prihodnosti pa naj bi ne sveta ugledala se modem in celo tudi disk. Dobro je rešeno tudi vprašanje shranjevanja pozicij v daljših igrah: namesto gesel in statičnega RAMa, ki ga srečamo v Seginem Mega CD in ki se prehitro napolni, so pri PlayStationu uporabili RAM kartice, podobne standardu PCMCIA. Na voljo bo več modelov, ki se bodo razlikovali po kapaciteti, klasika pa bo 1 Mbit.



Prelaži dirkalnih simulacij bodo ob igri Polygonj Circus Grand Prix s polnimi komičnimi karakterji dokaj sedno poneroli

Seveda pa hardver sam, najsi bo še tako plemenite narave, še ne pomeni ključa do uspeha. Največje breme leži na plečih programerjev, ki morajo za postajico napisati odlične igre. Tega se pri Sonyju še kako zavedajo, zato bodo skupaj s konzolo, ki bo v široko prodajo prišla pred Božičem, lansirali še 27 iger, ki naj bi prebile led in potrošniško srenjo prepričale v upravičenost nakupa stroja. Za začetek bo večino iger spesnila Sonyjeva podružnica Music Entertainment. Ker pa se gigant uči na svojih napakah (video sistem Beta, ki je bil boljši od VHS, pa je zaradi Sonyjevega monopola vseeno propadel), se je odločil, da bo vsa razvojna orodja za PlayStation za bagatelo (25 000 DEM) prodal vsakomur, ki ga bi zanimal razvoj aplikacij. Zaradi zelo nizke cene se je projektu priključilo že 164 firm, ki imajo v razvoju okrog 80 naslovov. K dobri prodaji konzole pa naj bi poleg agresivne reklamne kampanje pripomogla predvsem izbira prodajnih mest. To naj ne bi več bile samo specializirane trgovine z igračami, na katere prisega konkurenca, temveč tudi navadni marketi po predmestjih. Upam, da jim bo taka strategija močno pripomogla k povečanju prodaje, saj imajo v Sonyju precej ambiciozno zastavljene cilje. Od decembra '94 do junija '95 naj bi prodali kar miljon enot, v preostalih šestih mesecih naslednjega leta pa še dva milijona. V pomoč pri prodaji naj bi bila tudi nizka cena (okrog 600 DEM): po začetku prodaje na Japonskem pa v roku leta dni lahko pričakujemo vzlet tudi na drugih celinah. Čas bo pokazal, ali ima Sonyjeva matematika tudi realno osnovo, saj bo boj med sistemi zagotovo neizprosen, obdržal pa se bo le najboljši. ☺



Ena 164 ... in horizontalna streljanka z gridom izkorišča Sonyjevo tehnologijo za prikaz 24-bitne grafike in fenomenalen zvočni efekt



Pekel na zemlji

Primož Škerl

Lepo je biti slaven ... pa lahko! Tako bi se lahko glasil prosti prevod naslova neke knjige nekega slovenskega razumnika. Seveda to ne velja le za pesnike, ustvarjalce igralce Jonasa Žj... in ostalo umetniško srenjo, temveč tudi za celotni svetovni trg ter industrijo telefonov, sesalcev za prah in papirčkov od bombonov. Tudi programi za računalnike niso nikakršna izjema. Tega se očitno še predobro zavedajo pri Id-Softwaru, saj po več kot uspelem startu 3D klavnice Doom niso šli spat na skladovnico denarja, ki jim jo je prinesla milijonska prodajnost igre, temveč so se zavlekli v klimatizirane pisarniške prostore v teksaškem glavnem mestu Dallasu in začeli tuhtati, kako bi od občestva izvabili še več cvenka. Sad pretuhtanih delovnih dni je drugi del streljaščine, ki je ravnokar odprla oči in zavekala: "Maaaamaaaaa, daj mi Uzi!"

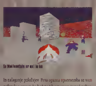


Kaos v digitalni preobleki

In tako se je to novorojeno stvarenje prikobacalo celo na mojo pisalno mizo. Kobacanje sem lastnoročno podaljšal do odprtine disketnika. In čez dobre pol ure se je na trdem disku svetil popolnoma nov imenik – DOOM2. Zadeva sploh ni mnogo obsežnejša od prvega dela, v hlačah jo je točno 17 Mb z digitaliziranimi govori in strupeno grafiko vred. Očitno bi se Origin lahko od Id-Softa naučil marsikaj. Med zagonom (ki je na las podoben predhodniku) me je v oči zbodla številka verzije v1.666. Kaj en peklenšček v naslovu ne zadošča? Iz takih temačnih misli me je izvigal začetni zaslon. In sem otrmel. Pa ne zato, ker bi pred menoj plapolala 3D slika v 16.7 miljona barv, temveč zato, ker se DooM na prvi pogled sploh ne razlikuje od svojega prednika. S tem sploh ne mislim nič slabega. Ker je Doom postala klasična, ja, kar kultna igra, mojstrom ni preostalo drugega, kot da se še naprej oklepajo istega koncepta z drugimi sredstvi. Pod "druga sredstva" štejem garnizijo novih pošasti, nb logistični in moralni upori starih umotvorov ter seveda novo vsebino. Kraj dogajanja je po novem Zemlja, zibelka nadobudnega marinca, v katero se je vrnil po dobro opravljenem delu na marsovih lunah. Toda, glej ga zlomka, si poreče ob vrnitvi, planeta se ne spozna več! Povsod kraljujejo pošasti z ionskimi metalci namesto rok, mesta pa so v plamenih. Naš neustrašni marinec je tako zopet pljunil v dlani in se spravil čistiti planet od nesnage. Ko bi decko vsaj vedel, v kaj se spušča...

In God we trust...

Pretresov zaradi radikalnih sprememb ne pričakujte takoj, saj je zaslon popolnoma enak kot v prvem delu. Enako se godi tudi meniju za shranjevanje



Te Wolfenstein se ... ?

in nalaganje položajev. Prva opazna sprememba se vam prikrade v zavest, ko hočete izbrati enega izmed poligonov, saj v nasprotju s prvim delom to ne gre več. Čiščenje ne poteka več na treh ločenih epizodah, temveč na vas čaka preko trideset stopenj, ki so med seboj tekoče povezane z napeto zgodbo. Tudi težavnostne stopnje je nekdo nabrusil, saj izbira najtežje (Nightmare) prikliče na zaslon vprašanje, če se zavedate vseh posledic igranja na tako težki stopnji. Vse barve pa HoE pokaže po kakšni uri igranja. Kdor je v prvem delu obložen z orožjem in z bojnim krikom med zobmi jurišal med sovražnike, bo sedaj kratko potegnil. V HoE sta bolj kot pogum pomembni taktika in inteligenca, saj so avtorji v igro skrili večjo količino ugank, ki se ne dajo razrešiti kar tako. S taktiko pa je bila mišljena potrpežljivost. Včasih je (v nasprotju z običaji) bolje, da skupino 50 sovražnikov različnih pasem pustite, da se pobijejo med seboj, kot pa da jih takoj napadete. Da pa vas ob opravljanju stopenj ne bi prevzela melanholija zaradi monotonije, so pisci na vsakih pet nadstropij nas-



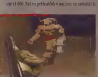


Mancubus ... ?

tavili še posebno ogabnega in za preživetje neprijetnega tolovaja. Tudi "navadne" pošasti so bile malček fizično popravljene: na vas bodo prežali metalci raket, ki same sledijo cilju, nekakšni buhteljčki z ionskima topovoma namesto rok, mega možgani na podvozju – spominja na jeklenega pajka, Rambotti, oboroženi z chain-gunom, in celo demon, ki vam bo z enim strelom lahko pobral do 100 življenjskih točk ter imel sposobnost oživljanja mrtvih služabnikov!

Hitreje, više, močneje!

Tudi grafika ni več tisto, kar je včasih bila. Zaradi očitnega žaljenja njihove prve umetnine s počasnimi procesorji (386 & Co.) so se v Teksasu enoglasno odločili za prireditev novitete na 486 ali Pentium sisteme. To pa so lahko dosegli samo na en način: grafiko



"You have right to remain silent, anything you say can and will be used against you in the court of law"



Le kateri je O. J. Simpson?



Papica za mojo žagico

so dodali precej detajlov in povečali zbirko različnih ozadij. Vsaj tako trdijo avtorji. Moja osebna opažanja niso zasledila prvega, drugo pa tako ali tako nima zveze s hitrostjo računalnika. Neizpodbitno dejstvo pa je, da igra teče počasneje, čeprav dela tudi na 386 in podobnih kremenčkih. Za tolažbo jokajočim popol

Oblaki so rdeči, le kaj pomenijo?

Kdor išče argumente za teženje o nasilju v računalniških igrah, bo v Doomu 2 našel zlato rudno. Ne le, da se predelava mesa nadaljuje s tradicionalno barvitostjo in sočnostjo prvega Dooma, grobosti in brizganja krvi je več kot v vseh ostalih igrah skupaj. Sovragov je za cele kupe mesne solate, pa še ogabnejši in bolj zdrizasti so, zato je tudi (najmlajvejših) tarč več. Poleg tega pa si nebodigatreba črevesa pokajo tudi med sabo, le sprovocirati jih je treba. Nemara sta prav poganska surovost in vonj tople krvi tista magična privlačnost, ki tišči Doom k vrhu naših in tujih lestvic, zato se za uspeh nadaljevanja ni treba bati. Glede izboljšav pa je tole zadeva je tehnično domala ista, le hitrejša grafika (še vedno ni ne duha ne sluha o višji ločljivosti) in dinamičnejše premikanje loči Doom 2: Hell on Earth od notoričnega predhodnika.

Boštjan Troha

noma nova grafika res vsebuje nekaj zanimivih idej. Vaš marinec se lahko loni čez rušeče se mostove, lovi ravnotežje na premičnih platformah in dobiva vrtoglavico pri pogledu s tipično ameriškega nebotičnika. Ljudi s kosmato dušo bo verjetno veselilo, da se tudi orožje ni bistveno spremenilo. Pravzaprav je vse ostalo popolnoma enako. Je dve različni vrsti šibrovke obstajata: stara in dvocevka, ki naredi pravi masaker



Pogled skozi ostrostrelkino oko

vendar se počasi napolni in porabi po dva naboja z enim strelom. Ohranila se je tudi ideja skritih sob, za kanček nostalgije pa poskrbita dve stopnji, skoraj dosledno prepisani iz Wolfensteina 3D. Res je, da sem se v njiju počutil kot postlikavec, saj ni pravih soranborij v velikosti sob, se pa esesovci tako lepo derejo, da sem na malenkosti pozabil in samo še užival.

Posebno področje je glasba, pod kar štejem vse, kar prihaja iz zvočnika. Zvočni efekti so na približno taki ravni kot v prvem delu (boljši bi težko bili, še posebej, če jih predvaja stereo zvočna kartica), spremljevalna glasba pa ni monotona, saj obstaja kakih pet različnih skladb, ki se na vsako stopnjo zamenjajo. Poleg tega pa



Vsak insekt svoj Ojpo najde

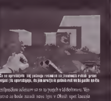
je na voljo še en poseben stereo učinek, za katerega se izve iz read.me datoteke, in sicer nekaj podobnega odmevu, kjer en kanal (tisti, ki je bližji smeri napadalca) predvaja zvok malenkost pred drugim kanalom.

Preidimo z igralnih na druge tehnične in ekonomske spremembe v igri. Ostala je shareware izvedba, ki je poskrbela za popularizacijo predhodnika, zato pa je iskati na policah trgovin bogatejša še za prvo epizodo Dooma. Veselijo se lahko tudi pisarniški molji in tajnice, saj za igranje ene runde ni več potrebno skakati iz Oken in se po opravljenem masakru vanje spet vračati, če jih šef med tem lahko zaskoči, saj Hell on Earth deluje tudi pod Okni. Še cukrček več: nova verzija Microsoftovih Oken 4.0 bo imela Hell on Earth že priloženi! Prav zanimivo bi bilo izvedeti, koliko

V peklu nič novega

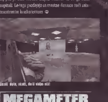
Doom 2: Hell on Earth bo nedvomno spet najmanj igra leta, saj je bila ena in pol milijonska množica registriranih častilcev prvega dela že kar nekaj mesec brez dela in je lačna komaj čakala novih pobijanj ter špricov preko znaličenih trupel sovražnikov. Reklamna kampanja za HoE je potekala temu primerno, sploh je ni bilo. Kakor tudi ne shareware verzije in slik. V hermetično zaprtih prostorih id-Softwera so namreč delali svojo računico: 99,99% so se zanašali na slavo predhodnika in svojemu blockbusterju dodali le par kozmetičnih novosti. Svet zaradi tega jutri resda ne bo nič bolj vesel kot bi bil sicer, lahko pa zato upravičeno pričakujemo, da bo prave izboljšave v slogu pobijanja nedolžnih, novih orožij in štiridimenzionalne grafike prinesel šele Doom 3.

Andrej Bohinc



Ko se uprašujejo, kaj pomenijo rešenice za jesenoki rokah, pravi vojaki jih uporabljajo, da jim orožje iz potnih rok ne bi padlo nečia

miljončkov zelencev so za to prejeli v Id-Softwaru. Verjetno se bodo zaradi nove igre v Oknih spet kresala mnenja... HoE samozavestno stopica po stopinjah predhodnikov Wolfenstein 3D in Doom, ki sta v Nemčiji označeni z nalepko Neprimerno, zaradi česar ju ne smejo prodajati v navadnih trgovinah, v tisku pa ne omenjati njunega imena. Kot zanimivost naj omenim, da je v Id-Softu zaposlenih samo deset ljudi, njihov zadnji podvig pa je v celoti narejen na Nextovih strojih. Za "montažo" ene stopnje so potrebovali samo en dan, saj jim je delo močno olajšal softver, ki so ga sami napisali. Le-tega prodajajo za mastne denarce tudi zainteresiranim konkurentom. ☺



Skoči, dol, skoči, da ti vidim oči!

MEGAMETER

PC

akcijska igra

id-Software

Skupna ocena

93

90 | 92 | 95

Aleš Petrič

LODE Runner

Prvi pravi uporabni program za Okna

Lode Runner. Legenda. Igra, ki smo jo kot obsedeni še v plenicah preigravali v nedogled, kraljevala je na že davno pokojnih junakih nekega dragega desetletja: Spectrumu, Commodorju 64 in Atariju 800 XL. Bili so to časi mleka v prahu, ropotuljic, druga Tita in tudi Lode Runnerja. Igra je takrat obsegala manj kot 100 kilobajtov, bila je skoraj monokromatska in preklemano zasvojljiva. Ljudi, ki v tistih letih niso kazali dolžnega spoštovanja do druga Tita in Lode Runnerja, so zapirali, metali na cesto ter pošiljali na brezplačna letovanja na Goli otok.



Ode kdo. Lode Runner avela!

Pretekla so leta, računalniki so leteli v neko, legenda pa je odšla v softverska nebesa. Vse dokler se nista Sierra in njen najnovejši podmladek Presage spomnila, da bi na njej zopet lahko služila. Tako je 01. septembra leta gospodovega 1994 izšlo nadaljevanje Lode Runner: The Legend Returns. Igro tokrat razpečujejo na štirih 1.44 disketah, ob instalaciji pa zavzame skoraj neverjetnih 8.7 megabajtov. Pa vendarle je igranje ostalo skoraj enako: pajac gre levo, pajac gre desno, na lojtro, še zadnji diamant, plop in next level. Čemu torej takšna dolžina? Pred odgovorom na vprašanje naj povem še pomembno dejstvo, da je igra narejena izključno za grafično okolje Windows in da pod Dosom niti ne trzne. Grafika je temu primerno SVGA, ločljivost je odvisna le od vaših želja in sposobnosti vaše grafične kartice. Igra je narejena tako, da poln zaslon in s tem največjo preglednost in igralni občutek doseže pri ločljivosti 640x480, barv pa je lahko 256 do kolikor pač kartica zmore. Lode Runner namreč podpira 16 in 256 barv, s tem da je spodnja postavka malce bedna, nad zgornjo pa razlike tako ali tako ne bo videti. Igra seveda prebavi tudi ločljivosti 800x600, 1024x768 in 1280x1024, vendar se zaslon temu primerno pomanjšuje, kar povzroča utrujanje oči. Instalacija lahko (veliko hitreje) poteka tudi s trdega diska, zamtipke čisto zadostujejo. Ko določite še zvočno kartico, bo program v Windowsih ustvaril novo okno in znotraj ikone: Lode Runner, nastavitev joysticka ter info list.



Diamantov toliko kot v Južnoafriških rudnikih, lojtrin pa skoraj kot v Metalki

Kot rečeno sta napredovala le grafika in zvok, scenarij in način igranja pa sta ostala popolnoma enaka, namreč scenarija ni, igramo pa tako da *na vsaki stopnji poberemo vse kar se sveti in nato zvižnemo skozi nastali izhod na naslednjo stopnjo (vrni se k zvezdici *). Gre torej za mali milijon stopenj, na katerih je skoraj vse ostalo po starem. Novo je le pobiranje in uporabljanje nekaj dodanih orodij, kot so naprimer vedro z lepilom, s katerim polijete tri mesta in jih naredite težje prehodna, sprej, prenosna past za zlikovce ter sidro. Na višjih stopnjah se lahko okoriščate tudi z malimi ali velikimi bombami, ki jih sprožete s tipko 2 (male) oziroma 3 (velike). Razlika ni v velikosti eksplozije, pač pa v tem, da se po detonaciji male bombe kvadratki zacelijo, za veliko pa uganite kar sami. Dodani so še trije raznobarvni ključki, ki več kot očitno služijo odpiranju vrat enake barve, ter nepogrešljivi teleporter.

O samem igranju, taktiki, nafnaudrivanju sovragov in pobiranju zakladov ne gre izgubljati besed, saj si vsakdo, ki tega ne ve, zasluži zaplembo računalnika in ponoven obisk prvega razreda. Za tiste pa, ki so stari do 6 let ali pa so ravno prišli iz zapora le stoček ali dva: edini cilj je priti do izhoda, ki se pojavi, ko na stopnji poberete vse zlato in/ali vrata odklenete s ključem. Nadlegovalci, ki tu in tam tudi sami nosijo kos zlata, so mentalno še vedno na ravni tistih z 8-bitnikov. Spet jim lahko hodite po glavi in jih zvabljate v luknje. Žal pa njihovo število s stopnjami strmo narašča.

Tisti, ki se z navedenimi pogoji dela ne strinjajo, si lahko napišejo lastna pravila igre v vgrajenem generatorju stopenj. Sledeči ponuja pravo orodjarno ikon (toolbox), s katerimi lahko z izbranimi kvadrati (npr. navadna, trda ali lepljiva zemlja) polnite pravokotnike, vlečete črte, brišete in kopirate, po izbiri pa tudi dodajate lestve, sovražnike, zlato, pripomočke in seveda izhod. Skupine stopenj lahko po svoje organizirate, igrate, poleg tega so dodane še posebne stopnje za dva igralca, česar bodo glede na to, da gre za Windows igro, vesele zlasti ambaciozne tajnice in osamljeni direktorji.

S pomočjo roletnih menijev lahko opravite vse kar vam pade na pamet, od pohitritve ali upočasnitve igre, izbire miške, tipkovnice ali joysticka, shranjevanja in zvočnih nastavitev, dostopno je celo goljufanje. V meniju cheat si povečujete življenja ter skočite na naslednjo ali poljubno stopnjo, v zameno za tak kruh pa se boste morali odreči vmesnim animacijam. Za tiste, ki jim preveliko število ikon povzroča akne, je organizirana tudi t. i. balonska pomoč, kar laično pomeni, da nad neznano ikono zapeljete miško, jo tam pustite sekundo ali dve in hip hip hip strašen trik, v stripovskem oblačku se bo pokazala funkcija ikone.

Kako torej opravičiti 8.7 Mb? Igra je dolga predvsem zaradi treh razlogov: izredno dodelana SVGA grafika, gromozansko število stopenj, ter za vsak tip stopnje (teh je kar deset: ledeni svet, lava, pradavnina, kristalni svet, močvara...) različna melodija, katere kvaliteta je na enaki ravni kot celotna igra. Problemov s hitrostjo ali nestabilnostjo sistema v Oknih ni opaziti. Če pa imate le prepočasno gajbo, poskusite z navideznim spominom ali nižanjem števila barv. Vsekakor je Lode Runner takoj za Wordom in Excelom daleč najbolj uporabna stvar pod Okni in hkrati edini izgovor za uporabo tega fosilnega vmesnika. Pa naj še kdo reče, da so Windowsi totalna štala. ☺

MEGAMETER

PC

Lode Runner (nothing like it)

Sierra

Skupna ocena

82

84 | 84 | 81

Nogomet za plitve žepe

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Rok Kačar

Športni simulatorji so bile najbolj priljubljena zvrst računalniških iger že od samih začetkov zabavnega računalništva. Tašne igre so bile spr va namenjene ljudem, ki bi radi vsaj enkrat v življenju osvojili zlati lestenec Wimbledona, postavili svetovni rekord v preganjanju blondink na 100 metrov in z vrha shuttla zabili žogo v koš, postale pa so neizčrpen vir zabave za vso svetovno mladež, ki si pač ne more privoščiti drage športne opreme in nima časa za izčrpajoče in dolgotrajne treninge po oddaljenih igriščih. FIFA Soccer ni ena takšnih iger. Je namreč igra, ki so jo avtorji lansirali na trg le zato, da bi z njo od butastih kupcev izvlekli čim več denarja in če že softver ne bo šel za med, bodo šli pa vsaj modrčki z napisom Electronic Arts (letos se na obali sicer še ni ravno trlo mladenk z napisi EA na katerem koli delu obleke, čeprav jih imam osebno raje brez -obleke, am pak drugo leto jih bo pa zagotovo več - brez obleke).

Electronic Arts je s svojim NHL Hockeyem ustvaril simulacijo vredno vseh pohval. FIFA Soccer je bil poh val deležen že pred izidom, a kar se mene tiče, je igra v končni fazi razočarala. Poglejmo si zmožnosti FIFA Soccerja in njegove pomanjkljivosti.

Uvodni menu, ki ga marsikdo čisto nehote gladko preskoči, saj pritisk na tipko ENTER ne pomeni posameznih selekcij ampak izhod iz menija, nam v svojih najbolj nedostopnih in skrivnih kotičkih ponu ja nekaj klasičnih nastavitev, kot so izbira reprezent ance (avtorji so si privoščili pomanjkanje Slovenije, so pa zato iz ne vem kakšnih razlogov v igro vpletli Ukrajino, Qatar, Češko in, o bog, celo Hong Kong) in dolžina polčasa (2, 4, 6, 8, 10, 20, 45 minut). Vratarja vam lahko na vašo željo upravlja računalnik in takrat določata le smer, v katero bo žogo poslal. Pravilo offside povzroča strahotne težave, saj sodnikov žvižg označi tudi pasivne prepovedane položaje, kar je prav nezaslišano še posebej zato, ker se napadalci vračajo v obrambo prav po polževo, medtem ko žoga leti s hitrostjo svetlobe. Programerji očitno ločijo tudi akcijski in simulacijski način igranja, medtem ko igra za to novost še ni slišala in razlike tako ni. Izbi ra terena je še bolj problematična, saj je na mokrem igrišču skoraj lažje igrati kot na suhem, medtem ko ra zlike med suhim in vročim ter enom sploh ni. Srce parajoč je tudi način igranja lige ali poka la, katere udeležence določate sami, v končni fazi pa računalnik pričakuje, da boste gledali ali igrali čisto vse tekme, zato me ne sprašujte, če sem že kdaj postal prvak. In še nož v hrbet: imena igralcev, ki so vsa po vrsti izmišljena oz. napačna, ni mogoče spreminjati, tako tudi ne barve dresov, ki se zaradi prebledikave barve med seboj ne razlikujejo dovolj in zadeva postane včasih že prav moreča.

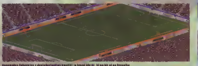
Posvetimo se še sami tekmi. Izbirate lahko med več taktikami (napadalno, obrambno ...) in postavitvami (3-4-3, 4-4-2 ...), določate pa lahko tudi raztegnjenost igralcev po samem igrišču in tekma se res začne s sodniškim žrebom strani igranja in nato prvim žvižgom.


Zmaga je moja, okrog nije vaša!

Upravljate igralca označenega z zvezdo, za premikanje uporabljate izbrane tipke, zraven pa še dve tipki, ki sta namenjeni podajam, strelom in metanju pod noge. Do žoge res ne bo težko priti, težje jo bo zadržati. Avtorji, ki očitno dajo veliko na statistiko (po tekmah si lahko ogledate vse statistične podatke o sami tekmi, število rumenih in rdečih kartonov, itd.) so ugotovili, da je večina žog med preigravanji v napadu izgubljenih, zato boste z lahkoto prešli polovico igrišča, naprej pa naj vam bog pomaga. Bo že držalo, da uspešnih preigravanj na pravih nogometnih igriščih, npr. na robu šestnajst meterskega prostora ne vidimo veliko, vendar so žoge izgubljene zaradi razmerja obrambni igralci proti napadalcem (3:1), v naši igri pa lahko en sam branilec z lahkoto vzame žogo trem napadalcem, ki so povrh vsega pri strelih od blizu popolnoma nemočni in žoge ne obvladajo niti toliko, kot igralci druge slovenske lige (opjur, ne žali kvalitete slovenskega nogometa!).


Ej, fantje, a ste si sploh kdaj slišali za bando "Živi zid"!?

Že prav na robu one somraka pa so izvajanja kotov. Kamorkoli boste žogo podali, vedno bo do nje prvi prišel vaš igralec. Ravno nasprotno velja pri izvajanju stranskih outov. Gledano v celoti je to sicer nogomet na visokem nivoju (veliko možnosti nastavitev, zanimiv 3D pogled na igrišče, dobra in tekoča animacija, hrupno navijanje gledalcev ...), v katerem pa so si avtorji privoščili preveč drobnih napak. Naštel jih bom samo še nekaj: zabiti gol s polovice igrišča ni nič težje kot s šestnajstih metrov, sodnikov žvižg spominja bolj na zvok piščalke za klicanje rac, oglušujoče navijanje gledalcev postane dolgočasno že po nekaj minutah, saj poznajo le dve različni skandiranji, počasnega posnetka sploh ni, obstaja le REPLAY, pri katerem pa slike ne morete upočasniti ali vračati nazaj, veselja na koncu tekme se udeležijo le trije igralci, ki izmenično bu zerirajo eden z drugim, mimo njih pa v popolnoma vodoravni(?) smeri odleti nekaj sto balonov. Upam, da vas nisem prepričal v to, da si igre sploh ne bi inštalirali in ogledali. Tega je gotovo vredna. ☺


Nogometna dobrovnica z dvodimenzionalnimi kmetiči in travni šibriki, ki pa jih ni na travniku.



BITKE IN BOJI V ČUDOVITEM SVETU ŽUŽELK



Franci Novak

Battle Bugs je igra, za katero veste, da bo ultimativni in donosni hit že takrat, ko preskočite uvodni zaslon. Sinopsis igre je preprost, a toliko bolj učinkovit. Tropi žuželk se po opuščenih kuhinjskih prostorih borijo za koščke hrane, ki so tam ostali kot kazalec prevzetnosti potrošniške družbe. Žuželke se tepejo med ogromnimi kosi hamburgerjev in cheeseburgerjev, potem prečijo kosi pizze in pločevink [illegible] vrsti [illegible] mirajo.



Za medalje za zasluge in zlorabo [illegible]

prebroditi teko pomarančnega soka. V igri nastopa [illegible] cutina druščina, cela žuželčja carstva, od sega od mravelj do velikih hroščev. Žuželčji svet je bil zaradi svoje majhnosti in skritosti človeškim očem večno plodno gojišče za razvoj otroške in še kakšne druge domišljije. In Sierrinovci so se verjetno spomnili starih slikanic, ki so jih brali v rani mladosti. Seveda pa Bojevniški Žužki niso kakšni miroljubni potepuški skozi mikrosvetove travnikov, kakršni so čebelica Maja, Vili in mravljinček Ferdinand, ampak tradicionalni bojevniki, ki jim je napol prazna vojaška malha bolj blizu kot brezdelno poležavanje po sosedovih [illegible]. Uporabniški vmesnik je enostaven in nas presenetí z opcijo, ki jo zelo redko vidimo v računalniških igrah: pomoč na zaslonu, ki vam omogoči takojšnjo pomoč pri vodenju igre. Na začetku lahko izberete že pripravljeno bitko ali pa začnete z vojnim pohodom. Lahko izbirate med igro proti računalniku ali soigralcu, čeprav je slednja nekoliko okorna in počasna, saj mora igralec ob vsaki komunikaciji s svojimi bojevniki ustaviti igro. Začetne bitke so enostavne in namenjene spoznavanju osnovnih ukazov, potem pa se spremenijo v zapletene in kompleksne spopade, ki so odvisni od še tako [illegible] nih premikov in akcij vaših ljudi (pardon, žužkov). Vsaki žuželki lahko določite pot premikanja, najpreprosteje tako, da samo kliknete na ciljno točko, ali pa izrišete pot njenega gibanja, če se mora ogniti [illegible] preprekam. Hitrost vaših malih borcev je namreč v veliki meri odvisna od površine, po kateri kitijo in [illegible]

Letalci, kot so čebele, vešče, komarji in drugi, nimajo teh težav, vodne žuželke so hitrejše v vodi ali na [illegible] mokrih madežih kot na suhem, skakalci [illegible] kakajoči pajki ali kobilice pa so odlični, kadar je treba z največjo hitrostjo doseči cilj, preden se dvigne nasprotnikova zastava in [illegible] nanjo konec boja. [illegible] zelo pomembni [illegible] o vsa[illegible] uspeh igre je močno odvisen tega [illegible] [illegible] posameznega vojaka. [illegible] gi [illegible] pajek [illegible] isočasno ima [illegible] napad in samo [illegible] za obrambo, zato ga uporabite samo za hiter naskok na sovražnika in ne pustite, da bi ga napadli nepripravljenega. V obrambnem boju skoraj vedno potegne krajši konec mrtvaškega prta. Če je vaš napadalni pajek v bližini komandanta, se mu število točk za napad in obrambo poveča za dve. Bitke, v katerih je [illegible] tudi komandant, so torej odvisne od vaše sposobnosti, da zadržujete voditelja v bližini svojih vojakov. Ves čas opazujte zeleno črto, ki označuje energijo, od katere so odvisne letalne in [illegible] skakalne sposobnosti žužkov. Lahko se zgodi, da bo čebeli bombniku ravno v tistem trenutku, ko bo odvrgla svoj smrtonosni [illegible] na čredo kobilic, zmanjkalo energije za letanje in bo padla v [illegible] razdraženih nasprotnikov. Ko napadate sovražnika, to storite preprosto tako, da ga označite in določite kot cilj. Lahko pa [illegible] tudi, ali bo vaš napadalec zasledoval samo izbrano točko, ali pa se bo vrgel na najbližji plen. Priporočljivo je, da jih, ki so dobri napadalci, povečate obrambni [illegible]. Ko nasprotnik pride v tako določeno razdaljo, se ga bodo vaši vojaki vrgli v smrtonosni objem. In ne pozabite [illegible] koristiti ognjenega orožja v obliki bomb, raket, pokvarjenih sirov in ostalih [illegible] njihove učinke lahko preizkusite sami, če prej [illegible] si preberite vse podatke z zaslona za pomoč. Vsaka [illegible] posebnosti. Nekatere [illegible] kombinacije samo [illegible] pri drugih [illegible] množico [illegible] pa je [illegible] z napre[illegible] dovanjem v igri se pojavljajo nove žuželke, katerih



Bitka pri Malem Velikem Piškotu...

sposobnosti morate šele odkriti in izkoristiti. Vsak spopad je zgodba zase in zahteva popolnoma novo razmišljanje. Včasih nasprotnikove sile razbijte na več delov in tako razsrediščite njihovo moč, spet drugič jih poskusite obdržati na enem mestu tako, da jim nastavite vabo in jih napadete z bombami. Izkoristite [illegible] močne člane svoje žuželčje družine, zato [illegible] preusmerite pozornost napadalcev in skrbno preučite napadalne in obrambne sposobnosti vaše vojske. Igra je tako dobra v strateških izpeljavah in variacijah, da vas bo kmalu zasvojila. O zvoku in grafiki ni potrebno dosti govoriti - prvi je samo za kulise, kar pa se tiče grafične podobe, je potrebno reči samo to, da je igra Battle Bugs dokaz, da lahko duhovitost in uporaba domišljije v oblikovanju odtehtata še tako visokokakovostno digitalizirano sliko. Igra Battle Bugs združuje tri kvalitete, ki še vedno predstavljajo [illegible] jedro vsake dobre igre: enostavnost, igralnost in [illegible] novitost.

[illegible] ne pozabite, če vam bo pot prečila armada hroščev, [illegible] nikar ne motite, tudi oni si zaslužijo svoj kos pogače. Nikar se ne otepajte stare vešče, ki z loči pikira na vaš krožnik, mogoče je to tisti bombnik, ki je v enem poletu pobil deset mravljincev v Bitki za Pizzo? Ne [illegible] čebel, ko boste [illegible] med iz čebelnjaka, [illegible] so se od [illegible] je na zavoju reke Ketch up napadla [illegible]. In nikar ne



...in slavna Bitka za Pizzo

ubijte komarja, ki vam je ravnokar sedel na roko [illegible] sablja se boče samo malo spočiti [illegible] pa če je to slavni general Komarov, ki nosi [illegible] medalj za hrabrost in eno za [illegible]? ☺



ON THE BALL
WORLD CUP EDITON
Za nogometnimi kulisami

Robert Hlep

Če med nogometno tekmo pogledate na klop ob igrišču vidite naslednje: nek tip ki bi rad bil trener, vpije na vso grlo in si sam sebi dopoveduje, da ga igralci mogoče le poslušajo. Potem vidite še rezervne



Žoga: podana je servirana iz koša

igralce, ki so dali levo nogo zato, da so prišli med rezerve, poleg njih pa sedi še en tip v plašču, ki si grize nohte in si praska kurje oko na podplatu. Ta tip je ena cool faca, ki gole spreminja v denar. Manager kluba torej. Igra, katere opis je zdaj v središču vašega razmišljanja, vas postavi v vlogo te velike živine, ki v klubu odloča, kateri igralec igra in kje na igrišču je postavljen, ter kdo bo ostal doma in gojil špinačo. Še torej nekakšna mešanica trenerja in managerja.

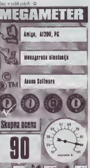
Karjero začnete takoj na svetovnem prvenstvu ali pa na kvalifikacijah. Priporočam vam, da začnete v kvalifikacijah in sicer zato: 1. ker se počasi daleč pride in 2. ker se nimate pojma o tej igri, in je zato boljše delati začetniške napake v kvalifikacijah kot pa na svetovnem prvenstvu.

Če niste zadovoljni z začetno ponudbo, lahko to takoj popravite v obsežnem urejevalniku, kjer po mili volji spreminjate, brišet ali kako drugače premetavate vse mogoče nastavitve (tudi Referee editor je dodan). Vaša pisarna vam nudi vse, kar vam mora.

Preberete lahko časopis, v katerem športni novinarji kažejo, kako imajo nogomet v malem prstu (am pak vi že veste, da nimajo pojma), potem je tu še tabela za razpored igrakev, povežete se lahko z vašim medijskim informantom, ki vam pove, kakšen sloves uživate, lahko si razporejate vaše dnevne aktivnosti in še kup drugih stvari.

Ogled tekme je pravi užitek. Dodane so kvalitetne animacije, prisluhnete lahko komentatorju, tako da ste res na tekočem s samo igro. Med polčasom lahko spremenite določene opcije (od grobe do skrajno nežne igre itd.) in pohvalite ali pa skritizirate posamezne igralce (igralcev komentar: "Potem pa pojdi sam igrat!"). Ob obiskati in ga malo potolažite (opcija z zdravnikom je dostopna le na prvenstvu).

V igri je še kup stvari, ki vam olepšajo življenje, kot je npr. opcija Take Dive, s katero določite, kako pogosto mora igralec insceniral prekršek tako, da se vrže čim višje in čim dalje. Se boste ovenčali s slavo, ali pa boste z izgubljenimi mačkami jedli ostanke iz romantičnih smetiščnih kant? Odgovor je, tako kot vedno, v vaših rokah. ☺



HANSE
die Expedition

Robert Hlep

Money, money, money...

Kolikokrat se zgodi, da preko meje nabavite kakšno robo, ki je v prelepi Sloveniji občutno dražja. Pa vas naenkrat obišče znanec in pravi: "Wow, jaz bi tudi to imel!" Seveda mu potem lepo razložite, da je to pač prinesel daljni stric iz še bolj daljne dežele, ampak ker imate ravno en kos preveč, mu prodate po eni mastni



Tržaška iz Zoloo

ceni in po glavi vam roji samo še to, kako dober trgovec ste. Kmalu pa se od nikoder privleče nekakšna trgovska simulacija, ki vam skuša dopovedati ravno nasprotno, povrhu pa se še nalezete morske bolezni. Tega dopovedovanja se najbolj aktivno lotevajo nemški programerji: Der Patrizier, Cristopher Columbus in Hanse pa so najbolj značilna imena.

Igro začnete kot lastnik ene ladje in čedne vsote denarja. Da pa bo ta vsota v prihodnje se čednejša, pristanišče pa še bolj polno, vam bo prišla v pomoč izkušnja z znancem. Torej, počeni nakup, drago prodaja. Če se v nekem mestu nahaja več določene robe kot v katerem koli drugem, jo tam dobite po precej ugodni ceni in jo lepo prodate v mestu, kjer te robe primanjkuje. Seveda pa ne morete že takoj na začetku trgovati z vsemi mesti naenkrat. Najprej morate vložiti določene investicije in šele nato bo pristanišče nekega mesta dostopno tudi vam. Manjkati pa ne sme tudi skrambo topov.

Banke so ene od ključnih institucij vsakega zaspanega in zavaljenega podjetnika. Da pa bo dobiček res zajeten, ste lahko solastnik ali pa kar celoten lastnik te dobičkonosne ustanove.

Vsaka igra se od igre iste vrste v nečem razlikuje. V Hanse je to družina. Kaj kmalu vas bo doletel čas, ko boste morali pomivati posodo, prati plenice, kuhati, hoditi trezen iz službe itd. Ima pa poroka tudi dve pozitivni stvari: žena vam prinese dote zvečer pa lahko poskrbite za ustrezno rekreacijo v zakonski postelji (čez dan pač ni časa). In tako bo sčasoma vaš podjetnik dobil otroka, katerega bo seveda potrebno izšolati in ga kasneje poslati na razne trgovske ekspedicije.

Posebnost Hanse je tudi to, da se lahko ob ženinem čvekanju naposlušate tudi vedeževalkinega. V nasprotju z resničnim življenjem je le ta v igri zelo dobrodošla in njene napovedi niti niso kar tako iz trte zvite.

Ob zaključku tekočega leta se vam lahko pripeti kaj dobrega ali pa tudi slabega, se pravi, da lahko pridobite denar ali pa ga nekaj izgubite. Razlogov, zaradi katerih se to dogaja, je ogromno in zdi se, da so avtorji za njih porabili več časa kot za igro samo. ☺



ARMOUR GEDDON 2

codename hellfire

Aleš Petrič

Piše se leto 2083. Megazin praznuje svojo 90. obletnico, vsi sedanji uredniki in sodelavci so že mrtvi, uredniški H.Q. pa je stacioniran v 120. nadstropnem steklenem nebotičniku. A to še zdaleč ni vse: pred kakimi 70 leti so sile EDEN-a (Earth Defence Network) in od radiacije pomodrelo pooreli preživeli površja tako zaorali, da bi skorajda ferderbali rodno grudo Zemlje. Za srečo v nesreči je poskrbel satelit Hellfire, ultimatno orožje, ki se je pokvaril tako nenadno, kot se lahko pokvarijo le sateliti in pralni stroji (bas neko ultimatno orožje). Preteklo je dokaj let, ljudem je naceloma opet presedati, zapovrh pa so še ugotovili, da je satelit mogoče popraviti.

Kot poveljnik EDEN-a morate torej zavzeti vse instalacije, potrebne za razvoj izstrelka, ki bo enkrat za vselej opravil s Hellfireom, t.j. še preden se do njega dokopljejo sovragi, ki bi enkrat za vselej opravili z vami.

Igra, ki jo je s treh disket mogoče instalirati na trdi disk, se po zagonu s prve diskete predstavi z nič več in nič manj kot spektakularnim intrsurvem, ki človeka dobesedno šokira. Kockoidna grafika namreč upodletelo ločljivost 320x200, tako da končni efekt daje vtis namerne sabotaze. V zadnjem času namreč ogromna večina iger vsebuje tudi bolj ali bolj stupiden intro, ki neredko zafšeiri celo disketo. Ker lahko AG2 startamo tudi direktno z druge diskete, lahko prvo brez slabe vesti sformatiramo, vržemo v smeti ali pošljemo za božič svoji raztedničarki.

Ena redkih slabih lastnosti igre je dokaj slaba grafika, očitno narejena še za Amigo 500. Možna je sicer delovanje high detaila (F10) ter količine podrobnosti (F9, večanje, shift+F9, manjšanje), žal pa prva opcija ne naredi bistvene razlike, druga pa kljub temu, da v igro zanese kup dodatnih poligonov, naravnost katastrofalno upočasni dogajanje (na A1200). Če je bila še v prvem Armour Geddonu taksna grafika se galaktična, je v nekaj letih postala, če že drugega ne, vsaj priletna. Res pa je tudi, da se tukaj pretrga večina paralel s prvim delom. Njegova značilnost je bila namreč brezglava dirka za petimi deli A-bombe, v pomanjkanju časa in obilju kaosa, v katerem sem kot po pravilu vedno izvisel. Tokrat je potek igre organiziran v konkretno celoto misij, ki jih morate opravljati in tako zavzemati strateško pomembne komandne centre, rudnike in vojaške tovarne ter rafinerije. Vse naštete podvige spremljate na velikem vojaškem zemljevidu, katerega z levim gumbom povečujete in z desnim pomanjšujete. Zgoraj je še šest menijev, ki v kombinaciji s skoraj celotno tipkovnico tvorijo popoln, a žal akademsko kompliciran igralni vmesnik.



Neredko se boste zatekli v menu Tactical, ki prikazuje celotno karto ozemlja s pozicijami vaših vozil, ki jim tukaj določate tudi avtomatske cilje. Tod se seznanjate tudi z direktivami misij, njihovimi koordinatami in ostalo birokracijo. Morda najpomembnejši je R&D (Research & Developement) center, kjer razporejate znanstvenike, ki razvijajo nova orožja. Pravzaprav orožja niso ravno nova, saj navadno razvijete le izboljšano verzijo že znanega vozila ali orožja, katerega karakteristike so že znane. Tako je fuel tank stopnje 1 (razvit na začetku) težak z malo goriva, ko pa razvijete stopnjo 3, postane lahek z veliko goriva. Takšen način razvoja je v strategijah gotovo novost, zapovrh vsega pa je tudi zelo uporaben. Vedno namreč veste, kam vlagate raziskave in kaj boste na koncu dobili. Enako pomemben je tudi menu Equipment, kjer izberete do 6 vozil in na njih montirate vsakovrstna orožja. Gre za bombe, laserje, male, velike in mini rakete, granate, tanke z gorivom, sisteme za nočno gledanje, teleporterje, skratka vse, kar potrebujete za pravo enrozarko. Ko vozilo opremite, kliknite na vrata hangarja (v ozadju) in dvigalo vas bo popeljalo na pisto. Sedaj sledi kabina, ki je v vseh vozilih, pa naj bo to heavy tank, helikopter, bombnik, hovercraft ali cepelin, skoraj enaka. Upravljanje vozil ni pretirano težavno, zoprnejše je spremljanje 5-mestnih koordinat in boj s sovragi. Slednjih že na začetku mrgoli, zato je pametno nabiti hitrost in ščite do konca. V pomoč vam bodo stirje indikatorji (hitrost, gorivo, ščiti), radar, ki ga lahko povečujete in pomanjšujete, ter koristni zaslon s podatki. Tod morate s tipko W najprej izbrati orožje, ga s tipko S aktivirati in šele nato zap, zap (space)! Obveznih je tudi kup zunanjih in notranjih pogledov, med katerimi so nekateri (tower view, panorama, missile view) zgolj za zabavo, drugi (satelit, nose camera)


Inštitut Jožef Stefan v akciji


Naj vam izdam, da gre za kabino težkega tanka in ne mogoče pristile primirnega helikopterja

pa lahko storijo tudi kaj koristnega. Grafični pogled lahko z navadnih barv spremenite tudi v rdeče obrobljene poligone, ki vam koristijo zlasti ponoči. Kljub enakim kabinam ima vsako vozilo povsem svoje karakteristike: različen oklep, hitrost, vzdržljivost, okretnost, oborožitev pa jim tako ali tako določite vi. Večino voznega parka poznamo že iz prvega dela, dodani pa sta vozili MDP in XTV ter Airship. Nekaj zamere leti poleg ponavljanja tudi na zvok, saj se digitalizirani govor pojavi le, ko izgubite vse gorivo in vam crkne motor, zvočni učinki tanka in bombnika pa so precej podobni. Težave z glasom imajo tudi nekatera orožja, kot npr. laser, ki zveni v znanem slogu pink, pink, spuščanje IR vab za sovražne rakete pa je dobesedno enako igranju squasha na vibrirajoči steni iz pleksi stekla.

Kljub znakom staranja je AG2 solidna igra, ki je ne rešujejo ekstravagantna grafika, zvok ali animacija, temveč dober zaplet in izrazit strateški element igre. Razvoj novih orožij, njihova preizkušnja na bojnem polju, zvito poveljevanje ob nočnih napadih na sovražne instalacije, to je tisto, česar si želi povprečen slovenski računalniški malček. ☺

MEGAMETER

Amiga

strateška simulacija

Psygnosis

Skupna ocena

73

64 | 68 | 76

Andrej Bohinc

Bundesliga Manager Hattrick

Žoga je okrogla!

Švabi so res čuden narod. Na eni strani preganjajo Turke in drugo balkansko rajo, po drugi pa delajo tako kompleksne managerske simulacije, da se kap. Saga o Bundesliga Managerju se vleče že od predvojnega leta 1989, ko sta Nemca Jens Onneo in Werner Krahe, vodilna mužja pri softverski hiši Software 2000, spisala prvega Bundesliga Managerja. Konec leta 1991 se je na trgu pojavil njegov naslednik BM Professional, letos pa, ko je Bundesliga močnejša kot kdajkoli prej, je napočil čas za tretjo izdajo, ki se upravičeno ponaša z desnim pridevkom Hattrick.

Na začetku vas napade že znani meni z izbiro igralne dobe, števila soigralcev, težavnostne stopnje in nivoja kompleksnosti. Odigrate lahko eno, dve, tri ali štiri sezone, ali pa se odločite za neskončnost. Pri težavnosti imate na izbiro 10 stopenj, pri kompleksnosti pa tri. Nova opcija je svetovno prvenstvo. Lovci na slavo lahko vodijo svojo ekipo v ligi, po dvoranskih turnirjih in hkrati delajo še kot reprezentančni trener ji. Na drugem uvodnem meniju se morate odločiti za enega od 90 nemških moštev s pravimi in aktualnimi imeni igralcev, izbrati svoj portret, ime in priimek, ter ligo, v kateri boste naredili kariero.

Glavni zaslon takoj zbode v oči z novim sistemom ikon. Počutite se kot v okolju Windows ali Workbench. Ikone-okna lahko poljubno odpirate, zapirate in premikate po zaslonu in si tako po svojem okusu aranžirate "delovno mizo". Vseh ikon je toliko, da jih vseh hkrati ne morete imeti na zaslonu. Zato manj pomembne ležijo zaprte na traku v spodnjem delu zaslona in jih prikličete z miško le kadar jih potrebujete. Najbolj genialna je ikona EINSTELLUNGEN. Za njo se skriva 120 stikal, ki jih poljubno preklapljate in s tem spreminjate določene parametre v igri. Katere pa, lahko samo ugibate, če niste kupili originala z originalnimi navodili. Ha, bistro za bistre, ni kaj!



"Vidiš, sine. Ko boš ti dočakal toliko let kot jaz, ... Na takrat pa si ker pridno ... "

Po igralni plati se BMH zgleduje direktno po predhodniku. Na koledarju vidite razpored vseh tekem. Tu planirate tudi prijateljske tekme in prestavljate ligaške. Eno od glavnih vlog oigra trener vašega moštva. Vsakemu igralcu lahko posebej sestavite vadbeni urnik z ustreznimi merami intenzivnosti. Za optimalen trening lahko avtomatično poskrbi tudi računalnik. Pred težjimi tekmami je moštvo priporočljivo odpeljati v karanteno, kjer zopet določate intenzivnost in stil treninga. Pred vsako tekmo morate izbrati eno od štirih taktik, seveda pa si lahko z razvrščanjem igralcev po polju omislite tudi svoje. Nove postavitve si program avtomatično "zabeleži", tako da vam jih ni treba vedno znova postavljati. Kdor želi, lahko računalniku prepusti tudi izbiro igralcev. Nekaj taktičnih variant ostane tudi za čas med tekmo samo. Takrat lahko nasprotnika presenetite s prehodom iz obrambe mož na moža na off-side past, pomaknete svoje igralce v napad, zgostite igro na sredini ali kaj podobnega.

Vizuelni prikaz tekme zavisi od že prej omenjenih nastavitev. Akcijo lahko spremljate bodisi preko velikega semaforja, na katerem predvajajo priložnosti za gol v 50 sličicah na sekundo ali pa direktno z igrišča z 22 mini igralci, kjer poteze računalnik sproti režira. Tu ne manjka pikantnih podrobnosti: srboriti igralci kasirajo rumene in rdeče kartone, poškodovani neredko simulirajo. V ekipah z dobrim fizioterapevtom je strah pred poškodbami odveč, če pa je denarja še za maserja, ali (igralci vam bodo hvaležni) maserko, bo vaše moštvo vedno bolj ali manj kompletno.

Po končanem pikniku na zeleni travi si v športnem TV pregledu lahko še enkrat v miru zavrtite zamujene priložnosti in pregledate vse rezultate minulega dne.

Povsem drugačne skrbi pa tarejo vašo managersko polovico. Tukaj se prerekate z nezadovoljnimi sponzorji, pohlepnimi igralci in oderuškimi kreditnimi institucijami. Vsak igralec ima poleg svoje pogodbe še inkluzivno zavarovanje in po vsakem uspehu zahteva še več denarja. Določati morate tudi premije za gole in osvojene točke, ki gredo na račun odstotkov mesečnega zaslužka. Še en priljubljeni kraj za zapravljanje je tako imenovani prestopni trg igralcev. Nogometaše ne le prodajate ali kupujete, ampak jih tudi posojate, sposojate, izmenjujete. V določenem času vam lahko računalnik najde točno določen tip igralca, ki ga iščete, če je-ta prišel na transfer listo. Tuji igralci so seveda dražji od domačih, zato namenite nekaj denarja tudi za razvoj mladinskega klubskega pogona. Malenkostno vsoto denarja lahko zaslužite s prodajo navijaških rekvizitov, klubskega glasila, za kupom sponzorja na dresih, TV prenosov in panojev ob igrišču. Glavni prihodek pa so vendarle prodane vstopnice. Vaši navijači, tudi tisti najbolj fanatični, najraje sedijo na velikem, udobnem in moderenem stadionu. Če pa mislite, da ste rojeni pod srečno zvezdo, lahko poskusite obogateti še s športno napovedjo, špekuliranjem z delnicami in (pre)prodajo nepremičnin. Pomembna novost je natančna skrb za finančno vodenje kluba. Če se pred začetkom nove sezone znajdete v rdečih številkah, vam nemška nogometna zveza brez pardona odvzame trenersko licenco.

Kaj naj še rečem? Tako dodelane managerske simulacije doslej še ni bilo. Obsedenci s statistiko bodo zagotovo prišli na svoj račun, na ducate vsemogočih podatkov in tabel namreč kar vpije v nebo. Brez BMH se bo slehermi pristaš nogometnih managerjev počutil kot noga brez duše. Tekma z Gremlinovim Primer Managerjem pa se nadaljuje. Angleži napovedujejo, da bo PM 3 še bolj kompleksen in "user friendly". Prihodnost je negotova.

MEGAMETER

Računalnik	Amiga, PC
Zvrst	managerska simulacija
©/TM	Greo/Software 2000

P | 7 | 13 | N

Skupna ocena

82

Grafika	Zvok	Igralnost
75	55	80

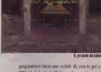
DELTA V

Speed

Aleš Petrič

Podjetje Bethesda Softworks je postalo znano z igrami kot so Terminator 2029 in njegov boljši brat Terminator Rampage pa tudi s FRP jem The Elder Srolls Skupna značilnost teh iger je bila zlasti nearamna dolžina pogled v 3D prostor in klasična bitmap grafika pri prvih dveh pa še skupna prihodnost

Da da prihodnost Beseda s katero si dajo oprav iti mnoge sofverske hiše nobena pa si pod njo ne pred stavija napredka in blaginje za človeštvo ter čistega okolja Običajna predstava so gore trupel ter gnijoče reke tekoče skozi do tal porušena velemesta postholokavstični ambient umazano rjavo-rdeče barve kjer vladajo diktature in gigantske korporacije tipa Gorenje in Radenska tri srca in kjer obstaja le en za kon zakon proti piratstvu Da prav ste prebrali. Kljub temu da so Bethesdini scenaristi pod vplivom apauri nov proxitenov ter neznosnega pritiska oddajnega roka in cele ene atmosfere scenarij tako zakvačkali in zakamuflirali, da postaja njegovo razumevanje že dom ena okultizma je nekaj dejstev vendarle jasnih Lično



E, pa adu da pofumo

programirani intro vam razloži da smo to pot v letu 2306 (ah kako čas beži) kjer so korporacije = podatki = kapital = preklete težave Na drugi strani zakona oz cybervesolja pa so netrunnerji piloti ki v virtualnem imaginarno navideznem svetu pilotirajo navidezna plovila in z njimi drvijo po računalniških omrežjih pri hodnosti (sense-net virtual matrix) podatkovnih vodi lih skratka informacijskih avtocestah ter z laserji in protonskimi torpedi kradejo podatke in ugonabljajo sovražne datoteke in password kontorole

Pirati so torej v 300 letih zares prišli daleč od oglasov v Salamonu ter menjave napol plesnivih No name no-guaranty disket so presedlali na korporacije ki se profesionalno ukvarjajo s krajo in preprodajo tajnih podatkov Ena takih je Black Sun Corporation katere pristni član ste postali tudi vi Vaš način življen ja bo odslej napvej postalo spajanje možganov v globa li lattice internet, po katerem boste v plovilu imeno vanem the Trace s svetlobno hitrostjo le teli skozi visoko varov ane mreže multina cionalk v poskusu služiti si vsakdanji kruh Ni kaj prisrčno in skrajno nerazum ljivo

Poenostavljeno povedano je Delta V simulator letenja skozi virtualni prostor ki ga v igri zastopajo neskončni koridorji v računalniško generirani pokrajini v kateri sie na mal urantskem plesu ravno zalotili vse geometrijske like ki si jih lahko zamislite Gre za ovire na katerih žičnate modele najbolj ostrih oblik so postavljene bitmap tek sture dodelane z uporabo Gouraud osenčevanja Doslej so tovrstno tehniko izboljšanja grafike uporabili le še v



Odločske linije v oblu

TIE Fighterju rezultat pa je tako tam kot tudi tukaj fantastičen Igra z 256 barvami teče tako hitro da ji še z igralno palico komaj sledimo miška pa je za tako nalogo popolnoma nezrela Da ne bi vse skupaj posta lo preveč prozorno so avtorji dodali še majhno pisar no v kateri si preberete navodila in cilj prihodne mis ije se podate na testno vožnjo in si pred pravo misijo še ogledate nasprotnike ter do kril oborožite svojo lad jo Na voljo vam je več vrst virtualnih orožij ščitov oklepov ter generatorjev energije Toliko o birokraciji in pripravah vse kar sledi je le še svetlobno hitra akcija Računalnik vas spoji in "downloada" v sistem po izstrelitvi pa tipke za zavore ni! Vse se dogaja z never jetno hitrostjo ki zagotovo ni posledica procesorja 486/66 Vaše dirkanje po koridorjih ima običajno pač glede na misijo tudi cilj ki je navadno zahteva uničenje obrambnih instalacij varnostnih droidov vrat ali po dobne softverske zaščite Orožja se v ta namen napaja jo iz ladjine energije (stolpec z E na levi) laser porabi 10 particle beam 15 in protonski torpedo celih 200 enot Seveda lahko energijo tudi obnavljate vendar je pri tako paranoični hitrosti videti in pobrati modri E že prava umetnost Zgornji stavek velja tudi za ladjin oklep ki ga na komandni plošči predstavlja desni stolpec obnovite pa ga s črko A Pobirate (beri po sreči naletite) lahko tudi na Power ringe spine in Mind fiel de ter na nagradne koridorje z bonusnimi sovragi in podatki kar vam povečuje točke in posledično tudi plačo Edini način kako vsaj začasno upočasniti doga janje je vožnja čisto na vrhu saj tam hitrost Trace-a pade na "borih" 8000 (km/s?) Žal pa zgoraj ni zavetja zato ste tam lahka tarča za sovražne laserje in ladje opazili pa vas bodo tudi radarji Največjo hitrost in s tem tudi neulovljivost a žal tudi obvezno zaletljivost razvije Trace na dnu jarkov dodatna slabost dna pa je tudi močno povečanje trenja in s tem pregrevanja lad je K temu je potrebno dodati še nešteto ovir ki kar



Laserji in protonski torpedi

vabijo k čelnemu trčenju in že ste med Scilo in Karib do oz slovensko med stremencem in nakovalcem Med letom lahko uporabljate dokaj tipk, najkoristnejši pa sta F1 in F2 ki ponudita razširjena pogleda na pis to saj radarja ki ga tako izgubite niti ne potrebujete Koristna je le rdeča črta tik nad njim ki označuje dolžino preostale poti vsi ostali pomembni podatki pa so projecirani neposredno na HUD

Delta V je igra ki je ne smete igrati na Pentiumu še zlasti pa ni za umirjene ljudi ki v avtu nimajo airbaga Gre namreč za z grafiko in zvočno kuliso dobro podko vano navidezno računalniško avtocesto kjer so zlikov ci datoteke zapik ali omejitve hitrosti ne obstajajo policija pa promet namesto z listki preja z laserji Tako cel runnerji Pot pod raketo download v corporate data grid in ..... zVizzz!!! ☺





Zajci vs. Želve

Miha Bona

Pa naj še kdo reče, da so zajci prisrčne neboglјene živalice, ki mirno skakljajo po travicah, duhajo rožice in uživajo na sončku. Kje pa! Te debelo kožubaste zverine so si v času, o katerem pripoveduje ta igra, prilastile planet in naselile slehern travnik! Skratka, tudi zajci niso več to, kar so bili! Kajti, kmalu po tem, ko je Zajčji planet zajela strašna militaristična mrzlica, so začeli prihajati v konflikte z drugimi rasami in vrstami, ki so mirno živele in se pasle po okoliških planetih... Ups! Malo sem zašel in povedal preveč grdega o teh ljubkih malih kožuščkastih živalicah, prijaznih zajčkih, ki čisto mimo



Pogumni Jazz, ko mu zmanjka malkov

grede v tej igri igrajo glavno in nadvse pozitivno vlogo!

Tiste uboge živalice, ki so jim ukazali, da morajo biti v tej igri grde in nesramne, so nihče drug kot okorne in počasne, nič hudega hoteče želve. Te želve so prav zlobne in razmišljajo samo o tem, kako bi se polastile Zajčjega planeta. To pa sploh še ni vse! Včeraj so te zoprne trmaste trdohrbtnice brezobzirno ugrabile zajčjo princesko! Še sreča, da je tu junaški zajec, največji dedec med vsemi zajci, prava zajčja zverina, Jazz po imenu! Ko bi ga videli, kako pogumno se spravi s svojim protioklepnim orožjem, ki mu ljubkovalno pravi tudi "toaster", na trikrat večjo želvo! Če je moške le zabito, potem je želvi odklenkalo. Kajti želve ne znajo skakati in so zato lahka tarča tako rekoč letečim zajcem kot je Jazz. Imajo pa želve svoje skrivno orožje. Močne želvje čeljusti, katerih ugriz je lahko za navadnega majcenega zajčka kaj hitro usoden!



A lahko verjamete, da so želve tiste, ki je brcajo zajca v glavo?

A Jazz zna biti tudi nežen kavalir, velik ljubimec in pravi romantik! Mislim, da je vsem jasno v koga je zaljubljen! (J+P) Povsem logično je, da si oemudorna oprta vso orožarno, ki jo premore, in se odpravi reševat princesko in mimogrede mogoče še zajčji planet.

Zgodba, ki naj bi upravičevala pobijanje, ni ne vem kako izvirna: zlobneži ugrabijo kraljično in jo odpeljejo v dobro varovano utrdbo, njen dragi junak pa jo potem junaško reši. Med igrami smo doživeli že nešteto variacij na to temo, vendar pa se ne morem spomniti nobene take z zajci in želvami. To doda k vsebini nekaj svežine, nekaj zabavnega in smešnega! Moti me le to, da se skozi prvi svet, ki se razteza čez mnogo stopenj in ga boste igrali vsaj nekaj časa, igra skoraj ne spreminja. No, z višjimi nivoji se veča število sovražnikov, nevarnejši so in težji, vendar pa se vsa vesoljna raznolikost igre tu tudi konča! Če igralec res ni pravi "man jak" in prvega sveta ne konča v enem dnevu, se bo igre verjetno kmalu naveličal!

Zajci opravičujejo svoj obstoj z osupljivimi skakalnimi sposobnostmi in seveda z veliko uporabnostjo njihovih malih repkov kot obeske za ključe. Tudi Jazz je zelo dober skakalec. Kot debela kobilica neumorno skače iz ploščadi na ploščad, na vsaki pobije vse, kar miga in leze, pobere predmete in odskače naprej. To mora ponavljati iz stopnje v stopnjo, dokler dokončno ne premaga vseh sovražnikov in reši zajčjo princesko. Velja le en zakon: kdor na hrbtu nosi oklep, je baraba, sovražnik in ne zasluži si drugega kot ... Rasizem prve vrste!

Igra je precej podobna ... tehnični plati z njim sploh ne more primerjati, saj lahko mirne duše rečem, da Jazz resnično izkorišča vse možnosti, ki jih ponuja PC. Ne delajte se začudene, ko boste zvedeli, da Jazz spada med tiste vrste iger, ki za optimalno igranje priporočajo kar Pentiuma! (In vedno več bo takih iger! WC3 prese) Z manj zmogljivo mašino, kot je 386/33, dolgouhega Jazza še do miganja z mezincem leve noge (kar sicer zelo dobro obvlada) ne boste pripravili! Naj vas potolažim, zajec veselo oživi že pri minimalni konfiguraciji in počasnost se pozna predvsem na kvaliteti zvoka, ki je na bitrejših računalnikih (vsaj 486) res enkraten. Zadeva brez težav igra celo šestnajstbitno glasbo na SoundBlasterju in Gravisu, nekaj cviljenju podobnega pa iztisne tudi iz notranjega piskala.

Programerje imam na sumu, da je tista o Pentiumu le trik, ki naj bi igralce-kupce prepričal, da v rokah držijo nekaj res izredno izpopolnjenega in zelo naprednо arkadnega. Toda popolnoma gladko in zelo hitro premikanje slike je med ploščadnimi igrami že dodobra uveljavljen standard in tiste igre, ki ga ne uspejo doseči, dan današnji pač sodijo samo še v smeti. A ne bojte se, da bi taka usoda doletela Jazza! Premikanje zaslona je gladko kot led, glavni junak je res podrobno narisan in zelo dobro animiran, saj skoraj nikdar ne miruje. Kaj hočete, zajci so pač tako živčna bitja, da morajo non-stop poskakovati, če pa že stojijo pri miru, se venomer





Jazz pogumni zajec, ki ga tudi trollice z njegovo sliko in imenom so opremil iz tira?

nekje praskajo ali pa grizejo korenje. Tak je tudi Jazz.

Igra je narejena na podoben način kot Doom: ko se je naveličate, lahko preprosto dokupite nove stopnje in jo tako spet igrate do onemoglosti. In ko se teh stopenj naveličate, se odpravite na vsaki poiskati še vse skrivne kotičke z dragulji, ki prinesejo astronomska števila točk. In ko se naveličate še tega, lahko poskusite igrati mile in ko se še tega naveličate, vam ni več pomoči! ☺

MEGAMETER

PC

akcijska ploščadna igra

Epic Megagames

Skupna ocena

80

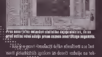
megatonka/h

85 | 80 | 79

Rok Kosar

NFL Video Pro

Pretepači znotraj ekrana



Pred nasprotnim moštvom ... [illegible]

NFL je kratica za National Football League. To je tista nogometna liga, v kateri se lahko igralci (ponavadi črnci dimenzij 6 metrov višine, 23 metrov čez ramo, 245 decibelov bojnega krika) ... volji pretepajo med seboj in za svoje dejanje ... ne prejemajo rdečih kartonov. Še manj pa ... Nogomet, ki ni nogomet ... je v Ameriki prav neverjetno popularen šport. Na ... se za šalo ... preko 100 000 ljudi, če seveda ... dopuščajo ... stadionov. Na takšnih tekmah teče pivo v potokih, gledalci se obmetavajo s kokicami, iz... "slike" legendarnih igralcev in napadajo igralce s kletvicami najhujših oblik. Po tekmi gredo v cerkev na spored, da na naslednjo tekmo s seboj ne prinesejo preveč grehov.



Kakšno, takšno taktiko ...

Ker je v pravi simulaciji težko simulirati vse lastnosti posameznih igralcev in doseči vzdušje na tekmah, še posebej pa zato, ker je simulatorjev ameriškega nogometa že preveč, so se avtorji v Konamiju odločili za managersko izvedbo igre. In prav so naredili.

Med tekmo imate pogled na igrišče z višine tribune za gledalce. Igralcem dajate sprotna navodila za odigranje vsake akcije posebej. Postavljate jih v različne formacije, si izmišljujete "fore", s katerimi poskušate nasprotne ... spraviti na napačno sled, vašega napadalca pa z žogo do črte in zadetka. Na semaforju ... čas med prekinitvami pa si lahko ogledujete tudi rezultate z ostalih igrišč, saj tekme v ligi potekajo istočasno. Ko se tekma konča, lahko v časopisih preberete komentarje o ... [illegible] ... Statistike moštev in igralcev se iz tekme v tekmo dopolnjujejo, tako da je to po Bundesliga Pro Managerju gotovo najpopolnejša managerska simulacija.

MEGAMETER

PC

managerska simulacija

Konami

Skupna ocena

77

72 | 82 | 76

Rok Kosar

Tony La Russa Baseball II

Kij in žogico v vsako slovensko družino

Medtem ko je Baseball v deželi sanj že od nekdaj prav neverjetno priljubljen, pa se prebivalci stare celine nikakor ne moremo načuditi, kako je lahko nekomu všeč tako komplicirana igra. Seveda se zdi igra zapletena le nam, saj so nas v osnovni šoli učili spoštovanja do partije in ostalih svinjarij, namesto da bi nas poučili o pravilih baseballa. V Ameriki bi trenutno že moralo potekati letošnje prvenstvo, a so se igralci s koli in žogica mi preselili za mize ter pričeli stavko. Krizo je seveda povzročil denar. Kolikor se ga v njihovi igri obrača, veste sami, in če tudi to ni dovolj, vam mora biti takoj jasno, kako zelo popularna igra je to.



Em, ... morda videl, kam je padla žoga?

SSI-jevci, ki se ponavadi ubadajo s tem, kako bo igralec za računalnikom čim težje presekal lobanjo prvemu mimoidočemu Goblinu, so se tokrat pozabavali z vse drugačnim problemom. Kot za stavo boste morali udrihati po žogicah in nato še tekati za njimi. Če poznate pravila igre, ne bo težav, če ne, se jih lahko v kratkem naučite s pomočjo programa.

Sicer pa Tony LaRussa II vsebuje še cel kup podatkov iz ameriške profesionalne lige. Tako si lahko preberete marsikatere statistike posameznih moštev in igralcev, ne manjkajo tudi skenirane slike in tehnični podatki samih stadionov. V samo igro se lahko vpleteta dva igralca, lahko pa igrate sami proti računalniku. Igranje s tipkami je ravno tako komplicirano kot tisto z miško, v obeh primerih pa boste občutek hitro ujeli. Sicer pa je animacija gladka, slike dovolj velike, zvok je pa tudi na precej visoki ravni.

TLR2 je športna simulacija, ki si ta naziv zares zasluži. Visoke ocene v vseh revijah pa naj bodo programerjem iz SSI-ja v vzpodbudo, da nas bodo še večkrat prijetno presenetili.

MEGAMETER

PC

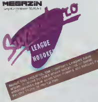
simulacija baseballa

SSI

Skupna ocena

71

82 | 61 | 67



Herojstvo v mestu spak

Rok Kutar

Še pred kratkim zelo aktualna tema o onesnaženju našega planeta je z začetkom svetovnega prvenstva v nogometu popolnoma izgubila na pomenu. Pa koga brigajo kupi umazanije, če je na sporedu fuzbal. Sicer pa onesnaženost, povečana radioaktivnost in različne mutacije sploh niso nič novega. Kar spomnite se, kako so vas kot otroke lagali, da je Ostržku nos rasel zato, ker je lagal. Danes vemo, da je njegov stvaritelj uporabljal barvo, škodljivo lesu in ubogemu Ostržku se je pač napihnilo vohalo (Opozorilo: omenjeni problem ni v nikakršni povezavi z erekcijo - ki ni problem!); ja, tako je in nič drugače.

Sedaj pa vas vabim k branju naslednjega odstavka,


Ja, res je. Carnegijski hal vam bo pomagal najti ... v Edisonovem laboratoriju

v katerem je skril cel kup besed, ki ste jih lahko prebrali že v prvem odstavku. Res zanimivo.

Zgodba igre, katere način igranja spominja na rahlo starejši produkt iste založniške hiše (Companions of Xanth), je podobna praktično vsem modernim akcijskim igram, ki slonijo na prekomernem pobijanju čudnih spačkov. Le-ti spački seveda niso čisto nič krivi, da so takšni, kakršni so, pač pa so avtorji krivi, da se obnašajo tako kot se (če si kdo želi slišati še kak zelo dolg stavek, katerega namen je povedati čisto nič, naj gre za dve uri sedet v slovenski parlament). Po radioaktivnem onesnaženju se tako po zemljini obli začno sprehajati raznovrstni mutanti. In ce se ni na normalnem nivoju ohranilo čisto nič drugega, se je vsaj kriminal. To pa pravite, da ni ravno v redu in v vlogi g. Crimson Tapea in njegovih degeneriranih kompanjonov boste lahko zemljo očistili problemov.

Igranje je skonstruirano v obliki precej kompleksne pustolovščine, vpletenih pa je še cel kup spopadov, ki pa niso narejeni na arkadnem, ampak prej strateškem nivoju. Tako je od vas odvisno koga boste postavili v prvo bojno linijo in ga tako izpostavili večji količini udarcev. Tipi iz ozadja imajo seveda to dobro lastnost, da so zaščiteni, a kaj ko so predaleč, da bi lahko koga pošteno usekali, čarovnije pa tudi ne zaležejo vedno.

V bazi združenja super junakov si boste lahko izbrali še tri kolege, tiste, ki jih pač v tem trenutku najbolj potrebujete. Kasnejše menjavanje je seveda možno, vračati se bo pa itak treba, saj več kot tri premore na

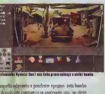

Odvratnež je s težavo ... gospodične Pepperoni, ... v malih zvezkih ...

terenu ne morete vzeti (s počitkom po spopadih se vašim pretepačem vračajo izgubljene moči, razen če so zastrupljeni, kar bo treba zdraviti pri raznih mazačih). Žepi vseh štirih (kasneje se število ekipe veča) se seveda pridno polnijo, statistike pa se neumorno večajo. Poleg različnih orožij in ščitov poznajo moderni gladiatorji tudi super sposobnosti, ki se izkažejo za učinkovite v bojih ali v reševanju različnih misij, ki tudi povezujejo celotno zgodbo. Na začetku je še najbolj efektna zmožnost povečanja holesterola pri nasprotnikih, ki jim pobere kar veliko energije. Tudi uspavanje ni slaba zadeva, sicer pa kar nekaj čarovnij najdete (priznam, kupite) med potjo, tako da se jih lahko naučijo tudi ostali.

Med mnogimi lokacijami se sprehajate po zemljevidu, ki je razdeljen na sektorje, torej območja. Ko na določenem območju dobite dovolj spopadov, je to območje očiščeno nesnage, vaše delo pa je opravljeno. Seveda boste morali mimogrede reševati tudi naloge,


Takole izgleda vaše popotovanje iz zraka

katere vam pojasnjuje vaš zvesti računalnik Matilda. S stensko karto si pomagajte toliko, da boste že v varnem zavetju vaše baze vedeli kam se sploh odpravljate. Tako ne bo težko že kmalu rešiti prvih treh misij. Ovce


V avtomobilu Hyundai Sonii ... v obliki bombe

teroristke odpravite s posebnim sprejem, avto bombo pa demolirajte z raztopino za uničevanje sira (ne glejte me neumno, nisem si jaz izmislil siraste bombe). Za končanje tretje misije se boste morali napotiti v stari del mesta, s seboj pa popeljite Iron Tammyja, ki bo v svoj želodec pospravil kup strahotno močne začimbe. Med opravljanjem misij boste dobili dovolj materiala za kasnejše nadaljevanje igranja, zato naj bo to zaenkrat vse.

Igra, ki je vredna visokih ocen, je prinesla v svet pustolovščin kup humorja, ki smo ga po legendarnem Larryju Lafferju že krepko pogrešali. Kdor se rad smeji in obenem tudi razmišlja (no, OK, in še raje pretepa), se naj igre Superhero League of Hoboken loti z veliko žlico.

MEGAMETER

PC

pustolovščina

Legend

Skupna ocena

89

89 | 83 | 87

Andrej Bohinc

Ruff 'N' Tumble

Ko se združita talent in znanje

O igri Eno stranski opisi ploščadnih iger so prava mora. Toda če beseda tece o taki mojstrovini kot je RNT mi nikoli ne zmanjka pohval. Toda zdaj kar ne morem najti tistih ki bi opisale vse njene kvalitete Dobro saj vsi vemo da kupujete naso revijo samo zaradi nagradnih iger pa vendar

Igra se suče okoli polizanega plavookega mladeniča po imenu Ruff (očitno so njegovi starši Američani ali kaj podobnega sicer pa Lojze n Pasti sploh ne bi zvenelo tako kulturno) In kaj je s fantom narobe da mora nastopiti v računalniški igri? Nič posebnega Pobič je čisto preprosto (po naključju?) izgubil svoje frnikule Pa kaj boste rekli Saj ni bilo res tako Seveda da ne Ukradel mu jih je strahopetni doktor Usoda in jih raztresel po petih svetovih kjer je zopet čisto po naključju on gospodar Še bolj presenetljiv podatek da je vsak od teh pet svetov razkosan na štiri stopnje ki se za razliko od standardne prakse razlikujejo po tem da po njih mrgoli na kubične kilometre tone in bilijone nagnusnih robotkov ki komaj čakajo da pošljejo Ruffa (alias vas) tja od koder je (stè) prišel (prišli) Ali res ni več novih idej na svetu tem?

Nekaj na kar zlobni doktor Usoda zagotovo ni računal je bila Ruffova spodobno velika brzostrelka (darilo Muja in Hasota za 9 rojstni dan) s katero je doslej učinkovito prepričeval svoje vrstnike da so mu vračali in kupovali igrače (dokaj popularna pritikli na igriščih mu verjamem Tu sam sem imel eno tako) Pozabite torej na zastarelo prakso skakanja po sovražnikovih buticah če vam kdo ali kaj pride v na polo usekajte po njem s točo svinčenih krogel kar bo tolovaja prepričalo da obstaja tudi posmrtno življenje Ruff pa ni sposoben streljati samo levo ali desno Z držanjem gumba za strel in premikanjem igralne palice v eno od diagonal lahko ciljate sovražnike tudi nad in pod sabo Ta metoda je skoraj brez tveganja navadni sovražniki itak napadajo samo na isti nadmorski višini tisti pa ki streljajo tudi diagonalno pred tem izpusti jo opozorilni strel

Magnetna polja ki se pojavljajo na večini stopenj kot neprehodne ovire zahtevajo deaktivacijo z barvno obarvanimi ključi Poleg teh se splača pobirati še ikone P ki povečajo moč orožja, samo orožja in srčke začasno neranljivost in točkovne bonuse Čeprav Ruffove su perge zadoščajo za navadne skoke nekatere ploščadi na katerih ležijo te dobrote na ta način niso dosegljive Takrat si pomagajte z uporabo vzmeti toda pazite da vas ne vrže med bodice!

Ker stopnje časovno niso omejene imate časa za raziskovanje na pretek Preiščete lahko slehernI košček ozemlja vedite pa da je lahko tako raziskovanje tudi nevarno če npr. naletite na mino Na srečo pobiti sovražniki se niso slišali za reinkarnacijo tako da se jih regenerira le nekaj in je v drugo mnogo lažje če ste prej dodobra očistili teren Končni cilj igre je da na vsakem nivoju zberete določeno število rdečih zelenih in modrih frnikul ter se nato izmuznete skozi izhod ki ga morate še najti Spoznavni je samo prvi nivo sicer pa so vsi ostali masivni z obveznim big bossom na koncu

Ruff N Tumble je prva igra iz domačije Wunderkinda (nem. čudežni otrok) čeprav sta zanj odgovorna programerja Jason Perkins in Robin Levy neodvisno delala že na mnogih drugih projektih (Jason je bil gonilna sila izza igre Apocalypse Robin pa je poskrbel za čudovito grafiko v igri Putty) Kot kaže sta poskrbela za izdajo igre v pravem trenutku saj ploščadne igre tačas doživljajo obdobje preporoda in renesanse Naprej nas je prijetno presenetil sladek in gladek (in kot srbski pasulj preprost) Out to Lunch zdaj pa je prišel še boljši Ruff N'Tumble ki na površju sicer ne izgleda nič drugega kot še en "tecl nič ne reci udari&zdrobi&zmelji me akcioner Resnici na ljubo velik del igre je res sestavljen iz loctanja zahtevanega števila frnikul in prebijanja do izhodne točke Toda zasnova stopenj in inteligentnost sovražnikov sta tista dejavnika ki naredita Ruff N'Tumble igro ki jo je vesel je igrati Slehernil sovražnikov lik je krasno animiran in vsak ima svoj napadalni vzorec To nas pripelje do nekaj briljantnih scen en trenutek se prebijate med ploščadami naslednji hip pa se že plazite nazaj, ker vas je toča sovražnikovih raket prisilila v hiter (ne paničen) umik Najboljše od vsega pa je da je vsak tip sovražnika relativno lahko premagljiv Ugotoviti način kako ga premagati je tisto kar predstavlja problem.

Način kako se zaslon počasi premika, da vam tako nakaže z bonusi bogata območja ki (še) niso dosegljiva je fantastičen sam pač nisem eden izmed tistih igralnih fanatikov ki jim je iskanje skritih dobrot v največje zadovoljstvo toda ker tokrat vem kje se skrivajo se bom najbrž le potrudil da jih dobim in bom potahtal pot do njih

OK priznam R N T je mogoče res čisti "in your face" blaster ki običajno najbolj odgovarja tistim z refleksi muhe toda njegove skrite zanke ugovarjajo potebi po naglemu in nepremišljenem stampedu skozi vsako stopnjo pravzaprav je to taktika ki se rezultira s takojšno smrtjo Zato ga bodo verjetno vzljubili tudi tisti vzvišenci, ki ponavadi vihajo nosove in se zmrdujejo nad božjo preprostostjo akcijskih ploščad ☻



Tale izgleda ni niskobno nagrabni koman ampak rastorl točka



Ruff kraz mojo se do dvoj na nikje treba ko najti ključ

MEGAMETER

Amiga

akcijska ploščadna igra

Naagada

P Z G N

Skupna ocena

90

90 | 86 | 87

U Ultima VIII 8

Dnevnik nekega Avatarja (3.del)

Aleš Petrič

PYROS

K Pyrosu se lahko odpravite le pod pogojem, da ste prej osvobodili Hydrosa in da so dežela že začela močiti nenehne nevihte in bliski. Vhod v njegovo bivališče leži zelo blizu vhoda k Hydrosu in sicer nekaj korakov (zaslonov) na zahod. Našli boste dvojna vrata in stikalo, ki izmenično zapre eno in odpre druga vrata. Zaprite prednja vrata in Avatarja postavite čisto ob zadnja, tako da bo na sprednjih vratih stal. Zdaj uporabite urok Aerial servant in z njim na drugjevo premaknite stikalo. Zadnja vrata se odpro in pot naprej je prosta. Črna vrata, ki vam še zapirajo pot v lavno votlino odprite s Sokinovim ključem. Ko se znajdete v votlini nadaljujte pot preko previsa do kamnitega pomola, ki ga kmalu zamenja lava. Če ste do tod ravnali pravilno vas bo z majhnega otočka na vaši desni (zahodno) pozdravil Sorcerer in vam povedal nekaj napotkov k srečanju s čarovniki. Predvsem si zapomnite, da ne tolerirajo nesramnih odgovorov, še težje pa prenesejo poskus tatvine.

Zdaj pojdite na levo stran tako da se boste maksimalno približali majhnemu otočku sredi lave. Uporabite urok Air Walk in preskočite lavo, nato pa od tam nadaljujte na jug kjer boste naleteli na široko reko, ki jo lahko obidete ali pa jo z Air Walk-om preskočite. Ko boste vstopili skozi vrata na jugu ste našli Daemon's crag oziroma zatočišče čarovnikov (Sorcerers Enclave). Raziščite hiše pripravnikov nato pa poiščite hiši dveh vrhovnih čarovnikov, obe sta iz rdeče opeke z modro streho, ob vratih pa imate zlato plakete z napisom bodisi Bane, prva pomočnica ali Vardion, prvi čarovnik. V pogovoru z obema bodite zelo prijazni in jima obljubite, da boste za mjiju opravili zastavljena naloga. Cilj le-te je da od nasprotnega čarovnika izveste njegovo pravo magično ime s katerim bo lahko tisti, kateremu to ime povveste nasprotnika ubil. Tako Bane kot tudi Vardion sta zoprna, slavohlepna in brez predsodkov, ker pa mora za nadaljevanje igre eden umreti (ni važno kateri), si izberite ljubljenca in pojdite k drugemu ter ga prosite da bi vas izučil v magiji. Oklicali vas bo za pripravnika in dobili boste tudi svoje magično ime Dumien. Istočasno boste izvedeli tudi magično ime svojega učitelja. Tega pa nato povejte svojemu gospodarju. Sledi vmesna sekvenca, v kateri spoznate vrhovnega šefa čarovnikov, *Mastera Malchirja*. Naslednja naloga vas čaka v knjižnici, ki jo odklenete s ključem vašega gospodarja. Takoj preberite vse knjige, s katerimi se boste naučili čarati ognjene uroke. V knjižnici boste našli tudi štiri fokusov za shranjevanje urokov, v skrinji pa kup potrebnih sestavin ter rdečih in črnih magičnih sveč.

Uroki so zapisani v tabeli spodaj, način čaranja pa je naslednji. Za pripravo vsakega uroka potrebujete najprej fokus (pentacle, wand, rod ali staff), v katerega se bo urok prelil. Različni fokusi lahko vsebujejo različne uroke in različno število polnitev uroka (charges), vse pa morate postaviti v sredo pentagrama, kakršni ležijo na tleh v knjižnici ali pa v hišah vseh štirih glavnih čarovnikov. Vseh pet robov krakov zvezde ima posebna imena in sicer: zgornji levi - perivulcan ze, zgornji desni - perivulcan pe, spodnji levi - mesostel ze, spodnji desni - mesostel pe ter čisto spodnji aphelion. Torej v kraticah (PZ, PP, MZ, MP, AP). Na ta mesta morate vedno postaviti pet sveč bodisi črnih ali rdečih. V tabeli so označena le mesta kamor postavite rdeče sveče, podrazumeva pa se da so na neomenjenih mestih že črne. Poleg sveč morate glede na zahteva uroka postaviti sestavine (pumice, ash, obsidian, iron, brimstone, daemonbane) in vse je pripravljeno. Zdaj se le še umaknete iz kroga in dvakrat kliknete kamorkoli na pentagram. Primer: želite narediti urok Flash (teleport na katerokoli točko vidno na zaslonu). Postavite rdeče sveče na pozicije PP, PZ, AP (in seveda črni na preostali mesti), na mesti MP, MZ postavite ash, na AP pa pumice, v sredo položite flash ali rod in dvakrat kliknite. Woof in urok je pripravljen. Še nekaj o fokusih. Pentacle lahko hrani nekaj nabojev urokov Ignite in Extinguish ter po en naboj vseh drugih, wand lahko poleg tega hrani še 10 nabojev urokov Flash in Flameball, rod lahko poleg tega hrani tudi 10 polnitev urokov Fire Shield, Armor of Flames ter Endure Heat, staff (najmočnejši fokus) pa lahko poleg vseh naštetih sposobnosti hrani tudi Create Fire in Explosion.

Ko ste se zares naučili čarati, pojdite nazaj k svojemu gospodarju in mu recite, da ste pripravljeni na test magičnih veščin. Test je sestavljen iz priprave treh urokov, različnih od igre do igre, zelo pomembno pa je da morate vse tri uroke izvesti brez vmesnega zapuščanja hiše in iskanja novih sestavin in fokusov. Zato si takoj po tem ko vam gospodar oznani imena vseh treh urokov naberite dovolj sestavin in vsaj tri fokuse (poglejte v tabelo) ter šele nato pričnite s čaranjem. V nasprotnem primeru bi vse skupaj morali začeti znova. Uroke naredite kar avtomatično in gospodar bo vsake kvalitete rekel zOdlično!' Po treh urokih bo prvi test opravljen in gospodar vam bo dal ključ s katerim se odpravite na zahodni del enklave. Tam boste našli kamniti most za katerim leži Obsidian fortress. Pred vstopom shranite pozicijo in si nujno pripravite urok Bannish Demon in Summon demon. Vrata se sama odpro, vi pa zakorakajte do čarovnika Malchirja, ki vam bo zastavil nov test. Z urok uničite oba ožrvela demona in se odpravite naprej preko stopnic. Naslednji demon, ki ga srečate je v resnici Arcadion, Demon Sorcerer, s katerim se morate pogovoriti, da vam izda vašo naslednjo nalogo. Poiskati boste morali 4 magične čarovniške simbole, da bi si tako zagotovili dostop do samega Malchirja. Arcadion vam da na razpolago svoj pentagram, sestavine in sveče, s katerimi nujno naredite vsaj nekaj urokov, med njimi Extinguish, saj jih boste še kako potrebovali. Zdaj stopite na ploščad v kotu votline (teleport) in prestavljeni boste v štirikotno votlino, iz katere zunanji hodnik iz njega pa vodijo štiri poti vsaka k svojemu simbolu. Najprej z dveh okostnjakov v bližini poberite ves denar za vedno lačnega *Mythrana*, nato pa pojdite po simbole, katerih poti se začenjajo z zlatimi plaketami.

Sanct Flam: na tej poti boste nujno potrebovali urok Endure Heat s katerim je mogoče hoditi po lavi vendar le po strjenih delih (če boste zakorakali v čisto rumeno, boste umrli). Na koncu poti naletite na demona, katerega odpravite z magijo (bannish demon), v skrinji (past) pa boste poleg prvega simbola dobili tudi magic armor.

Flam Por: ta pot vodi preko nešteto eksplozivnih rdečih mušnic, naleteli pa boste tudi na krogle, kjer lahko uporabite urok flash (teleportiranje). Energijo, ki vam jo vzamejo gobe lahko zlahka obnovite z neomejenimi količinami spanca (gobe niso živi sovražniki). Poleg padlega bojevnika boste našli Fleeze Sting in pa Bannish demon, katerega takoj uporabite na prihajajočem demonu. Sledi le še teleportiranje (flash) preko polja mušnic in drugi magični simbol.

Vas Sanct Flam: Za preživetje na tej poti potrebujete magični ščit ali pa katerega od urokov, ki ščitijo pred ognjenimi kroglami. V dolgih hodnikih se izogibajte kamnitim skulpturam (kith), ki neumorno izmetavajo ognjene krogle, katerih bliskovite eksplozije upočasnijo še 486 DX2/66. Na koncu poti, ki nepresilano pelje na jug in vzhod boste sredi štirih skulptur našli magični ščit zraven pa še tretji čarobni simbol.

An Flam: most z rdečimi gobami lahko premagate z detoniranjem vseh gob ali pa preprosto s teleportom. Pajka in trolla na katera boste naleteli pustite pri miru in raje zavijte navzdol kjer boste našli veliki z ognjem obkroženi pentagram. Ogenj lahko pogasite le z urokom, npr. Extinguish ali explosion, bug v ign pa je da s flame boltom poskušate simbol in magic helm iz ognja premakniti. Tudi ko vam nameč uspe ju ne morete pobrati. Zdaj se vrnite v sredo kvadratne sobe in stopite na kamniti teleport, ki vas zopet prestavi k Arcadionu.

Temu povejte, da ste zbrali vse štiri simbole in dovolil vam bo opravljanje poslednjega testa. Spet vas čaka teleport, ki vas tokrat prestavi v Malchirjev Inner Sanctum, tam najprej preštudirajte njegova sobana in iz skrinje vzemite Blade of Stinking, nato pa se posvetite trem urokom. Vsakega pripravite tako, kot ste se naučili pri gospodarju in ga nato vrzite v Malchirja. Po tretjem uroku vas zadovoljni Malchir povabi na ritual ognja ali po domače Summoning of the Pyros. Zdaj je na vrsti daljša animirana sekvenca, po koncu katere se zopet odpravite v Obsidian fortress in s teleportom spet v Malchirjev Inner Sanctum. Ko vas napade z urokom Bannish demon poskrbite za njegovega ljubljenca, sami poskrbite da boste že pred začetkom boja v njegovi neposredni bližini. Tako bo njegov Fire Shield v krog zaprl tudi vas. Zdaj samo potegnite meč in zapl S trupla poberite Blackrock (The Tongue of Flames) ter Staff in zapustite Daemon's Crag.

Teleportirajte se na Platon in pri Mythranu kupite peti in poslednji urok. Če vam bo primanjkovalo denarja, pojdite iz hiše in na severu Platoja poiščite porušeno leseno hišo, kjer se potikata dva Changelinga z vedno polnimi žepi. Ko ju ubijete jima poberite ves denar, pojdite za nekaj zaslonov stran in se nato vrnite nazaj. Changelinga se spet pojavita, vi ju spet ubijete, oropate itd, dokler nimate dovolj denarja. Ko imate dovolj denarja (250) in dovolj visoko inteligenco (če jo imate pod 19 vam Mythran reče - you are not ready) kupite Ethereal Travel Spell in dvakrat kliknite na knjigo, ki vas tako teleportira v eter (sestavine o katerih govori Mythran so nepotrebne).

Na ploščadi sredi etra leži veliki pentagram, katerega gornji štirje kraki kažejo poti k štirim vratom v smereh neba. Za vrati na zahodu prebiva Pyros, na severu Hydros, na vzhodu Lithos in na jugu Stratos. Vaša zadnja naloga v igri je, da še enkrat obiščete vsakega Titana in tam posvetite vse Blackrocke (tako da se obrobijo z modro) in jih točno razporedite na pentagram v etru. Blackrocki morajo biti razporejeni v enakih smereh kot vrata Titanov torej: Zahod - Tongue of flame, Sever - Tear of the seas, Vzhod - Hearth of Earth, Jug - Breath of Air. Poti k štirim Titanom so različne, tukaj pa je opisana le ena iz preprostega razloga, ker se mi vseh pa res ni dalo preizkusiti. Stratos: cel kup magične kvame pustite pri miru, ker je ne boste potrebovali. Venomer skakljajte na sever in prišli boste do Stratosa. Ko postane penast in vam začne groziti z uhojem, dvakrat kliknite na njegov Blackrock in nato še enkrat na Stratosa. Zopet se znajdete v etru. Hydros: odpravite se na zahod, kjer vas čaka nekaj skakanja in porušen most, na koncu pa sam Hydros, ki vas napade s strelami. Spet dvojni klik na Tear of the Seas in nato na Hydrosa in že ste v etru. Lithos: poti na zahod in jug sta napačni, po pravi pa boste hodili kar dolgo preden boste naleteli na Lithosa in njegove Golema. Ponovite postopek in nato iz etra obiščite še poslednjega Titana, Pyrosa. Pot k Pyrosu je od vseh najtežja, močne pa so bližnjice z uporabo uroka Endure Heat s katerim lahko hodite po lavi. Na severovzhodnem delu zemljevida boste na vrhu stopnic, ki jih stražita dva demona, našli skrinjico s pomembnimi belimi sferami. Na zahodu poiščite se desetokraki aparat, katerega kvadratke spreminjajo barvo. Na te kvadratke polagajte okrogle sfere in iz lave bo vzniknilo 10 kamnov. Odskakljajte čez in z dvojnim klikom opravite še s Pyrosom in njegovima demonoma.

Zdaj v etru le še razpostavite Blackrocke na svoja mesta, Pyramid tip (ali svoj Blackrock) postavite na Aphelion in...

Ime uroka	Rdeče sveče	Sestavine	Učinek
Endure Heat	PP, PZ	Obsidian PP, PZ, Iron AP	hoja po lavi
Flash	PP, PZ, AP	Ash MP, MZ, Pumice AP	teleport
Flame Bolt	PZ, MP, AP	Ash MP, Pumice PZ, Iron MZ	bojni urok
Extinguish	Vse črne	Pumice PP, PZ, AP	gašenje
Fire Shield	PP, PZ, MP	Ash MP, Obs PP, PZ, Iron AP	ognjeni krog
Armor of Flames	PP, PZ, MZ	Ash MP, Obs PP, PZ, Iron AP, Brimstone	MZ magični ščit
Create fire	MZ, MP	Ash MZ, MP, Pum. PZ, Obs PP	
Explosion	PP, MZ, AP	Ash MZ, Pumice PP, Iron MP	

Heimdall II

Robert Hlep

Zares ki se rezete nabavih polete, števila. Ma gurina smo vas bodi, ker je bilo objavljeno il ha posam sedaj ekskluzivno objavljamo 57 vročih točk kako končati igro

1 Vzemi puško v desno skalo, nato pa še v levo. Prek a pri hodu in skozi tunel pridete v Burik ovo vas. V hiši ki zgleda kakor shramba, poberite venec. Ta je v eni od škatel

2 Pogovorite se z Burikom samim

3 Endrusu v njegovi vasi dajte venec

4 Sedaj pojdite v gostilno in si priskrbite čim več informacij ki zadevajo vašo misijo

5 Pojdite nazaj k Buriku in mu dajte Endrusovo pismo

6 Burik vam mora sedaj dati geslo, s katerim imate prost vstop v kraljev grad

7 Poceluite grško stra njim pred gradom

8 Pogovorite se s sluzabnico, ela ugotovite kaj vam je za storiti

9 Sedaj poiščite sobo kjer se nahaja slika, ki vas opomnje.

10 Stopite do slike in pritisnite na strel, tako da se bo odprl skrivni prehod

11 Vstopite v spalnico in na postelji pritisnite na gumb. S tem boste odprli skrivno lino v steni iz katere poberite prstan

12 Dajte prstan stra arju

13. Ubijte Hakrasa, nato pa vzemite pismo od kraljevega hosta

14 Ta pismo dajte kralju. Njegov svetovalec bo ugotovil in prehod na vrhu stopnic bo prost

15. Vase tri lobanje ustrelite puščico tako da boste pridobili nazaj manjkajoči del v sleh.

16. Poberite prvi kos lobanje Ro Geld.

17 Pojdite v ribičevo kočo pritisnite na strel pred omaro in rešite ribiča.

18. Odpluite v Lokijev tempelj in rešite ribičevo hčer. Dala vam bo talisman, s katerim odprete prehod v nov svet. Vrnite se na začetno lokacijo

UTGARD 1

19 Pogovorite se z utrujenim vojščakom na bojnem polju. Vrnite se v krog. Tako se znajdete v ta Half worldu. Zopet se pogovorite z vojščakom. Zopet ustrelite v krog da zapustite Half world. Vzemite vojščakov ščit in si ga nadenete. Tako opremljeni lahko vstopite v grad.

20 Dajte kralju pismo ki ste ga dobili od vojščaka. V zameno boste dobili drugo pismo

21 Z mize vzemite marmorni prstan

22 Na vrhu velikanov se nahaja soba Ledenega Boga v kateri napolnite steklenico z vodo

23 V sobi Ognjenega Boga zlijte vodo v ogenj

24 Vrnite se k Ledenemu Bogu in prečkajte most

25 Vrnite marmorni prstan v svetlobno sfero.

26 V Gomi s HQ pomrnite svečo in poberite talisman. Vrnite se na začetno lokacijo

UTGARD 2

27 Na otoku Lost Clan naltranite podgane s kruhom in v zahvalo vam bo odprla celico

28. Dajte pismo kralju Dwarvena, kateri vam bo dal zopet drugo pismo. Pojdite dol po stopnicah in od ukostnjakih vzemite drugi kos lobanje.

29 Sedaj se vrnite v Utgard 1 in dajte pismo kralju. Dal vam bo nov talisman za vstop v Her'Ker'yn

HER KER'YN

30 Najprej stopite do druidov in se pogovorite z njim

31 V sobi ubijte Dakto v ter arenu, nato pa se pogovorite s kovačem in vzi mite meč

32 Ubijte Dakto v gozdu.

33 Ubijte obe Dakta v sobi nato pa se vrnite k sunji

34 V Dakta HQ skočite mimo goreče krogle in se skrijte v nišo. Tam pritisnite na gumb in pri kazale se bodo stopnice

35 V sobi kjer je kup zlata, pritisnite na strel pred karto na steni

36 Ubijte svojega dvojnika in Dakto, nato pa poberite nov talisman

37 Prečkajte mozaik na tleh s pomočjo simbolov (nasvet: pravi pot je na levi strani).

38 V vsa usta ustrelite puščico in poberite tretji del lobanje

TALKER'YN

39 To je bo ja sobama. Stopite v sobo mrtve Boginje in ubijte Heimdalla ter Ursha preko spomenika. Pojdite skozi svetlobo v steni in poberite krono z svetim simbol. Izstopite iz sobe, da si boste ubili mrtvi paznika

40 V sobi Boga sodnika položite krono na njegovo glavo in sedaj boste v njem. Poberite sveti simbol.

41 V prostoru, kjer so nekaki se sprehajajte skozi srce in ni lepoto. Poberite ščit, oklep in čelado. Na prvem oltarju se rešite čelade in prikazal se bo most, ki vodi do svetega simbola

42 V sobi, kjer se nahaja Bog tehkoni ubijte tajnega in zmo a zraven. S tem si priborite nov simbol

43 V sobi Boginje svetlobe si vzmite, pri d i simbola.

44 Pri Bogu narave položite semena od treh rastlin, katere rešite te na gredo. Poberite še zadnji simbol

45. Stopite k vratom na koncu hodnika in položite simbole na ustrezna mesta v steh

46 Uporabite ščit proti laserju.

47 Pridobili ste še zadnji kos lobanje

48 Vrnite se nazaj k Anderju in poberite simbol

49 Drei dri v Her"ker"ynu dajte simbol. Stopite skozi vrata v drevesih

50 Hodite po celi in poberite ogenj

NIFL HEIM

51 Hodite proti lavi in še naprej do ognjene luči. Vzemite zmajeve sobe. Ko rešite Lokijevo hčer boste našli skrivna vrata na njeni desni. Ustrelite puščice v tri glave. Stopite skozi vrata in v vsak ritež krog položite zmajev zob. Teleportirajte se skozi glavni krog

52 Hodite ob zmajevi glavi in zapustite sobo. Ubijte glavnega Hakrasa in vstopite v Lokijevo sobo, ko boste teleportirani v Baldurjevo sobo, vas bo Ander zopet teleportiral

SHOKER YN

53 Ko si boste utrli pot (nikar ne pozabite posneti pozicije) ubijte dvojnika Heimdalla in Ursha. Sedaj poiščite sobo, kjer se nahaja kos lobanje in senca. Da si boste pridobili lobanjo se obrnite tako, da bo senca usmerjena k lobanji. Pritisnite strel. Zapustite lokacijo in vstopite v sobo, kjer se nahaja Dakta

54 Ubijte Dakto še preden prisekate vrv na steni. Pojdite v Ashkakovo sobo.

55 Ashkak je ni videti, tako da kar vzemi lobanjo

56 Pojdite v Lokijevo sobo in se soočite s končnim spopadom

57 Čestitajte vidente pastol zvek mi medklu

DARKMERE

Andrej Bohinc

1 nivo

Pojdite k kovaču in ga povprašajte o ingotih. Zberite njih pet in mu jih nesite v dar. Pri orožarju vzemite sekiro, pred tem pa ga še povprašajte o gozdu in krčmarju barbara pa o pajku. Sekiro nesite vilemu junaku Dhobanju in spustil vas bo čez most. Pojdite v krčmo in vprašajte točaja o napitku skullbuster ter zeliščarja. Zberite tri izginule napoje in jih nesite k zeliščarju. Vzemite dewas herb in ga nesite k gostilničarju. Vzemite pijačo skullbuster pojdite v Algan Street in pri berču kupite ključ od starčine hiše. Pojdite v starčino hišo in starko vprašajte o vratarju. V krčmi pogostite vratarjevega brata s skullbusterjem in zaupal vam bo geslo. Vrnite se na začetek nato pa v templju rešite druida pred poblaznelimi orki. Pojdite zopet na začetek in zapustite mirno mesto

2 nivo

Poberite denarja kolikor morete, ker boste morali kasneje plačati stražarjem na mostu vsakemu po 10 zlatnikov. Bodite pozorni na lobanje, ki ležijo po tleh saj te označujejo skrivne prehode na nove poti. Pobijajte in pobirajte zajce potrebovali jih boste za spider s glade. Obiščite svojega starega očeta, našli ga boste v drevesu. Ko ga najdete ga vprašajte za prepustnico. Potem se odpravite do čarovnika Maltharja, ki živi v hiši obdani z živim peskom. Pogovorite se z njim in povedal vam bo, da potrebujete tri predmete - enorožčev rog, nekaj zmajevih kosti in gobji prestol. Ko te predmete zberete, jih dajte njemu in dal vam bo utelešenje. Povedal vam bo tudi, da se odpravite do stone circle. Ko prispete tja izročite utelešenje in zapustite temni gozd

3 nivo

Poberite kolikor morete hrane in pijače, za končni obračun boste potrebovali veliko energije! Poiščite knjižnico in preberite eno od knjig, povečali boste svoje znanje. Poiščite orka Shamana in ga ubijte, lahko poberete dagger of fem. Pojdite v ječe (cells) in izpustite vse zapornike. Eden od njih je vaš sin Bob, ki vam pove kombinacijo za dvigalo. Poiščite dvigalo in stopite vanj. Prebijte se do zmajeve sobane. Tu leži vaša mati Enywas, čakajoč na končni spopad. Uničite vse zmaje na poti in zaužijte strenght potion, da boste polni energije lahko premagali Enywas in tako končali svojo misijo

Aleš Petrič

NASCAR Racing

Gentlemen start your engines again

Nekako okoli lanskega božiča je bolj kot običajni bankrot komunistične firme Dedek Mraz dio o. svet pretresla izdaja dirkalnega simulatorja IndyCar Racing. Podjetje Papyrus se je takrat kopalo v denarju in sojuzzometov tako da so na koncu vsi že pošteno smrdeli. V igri so uporabili vse takratne novosti firmalih grafičnih čarovnij na čelu s teksturami ki so dandanes že skoraj samoumevne. Po sedmih mesecih ponovne rutine v slogu milo in voda se je Papyrusovcem spet zahotelo dukatov in meni nič, tebi nič, sebi pa goro denarja so se odločili za nadaljevanje Indy Cara. Seveda ne gre za IndyCar Racing 2 temveč za simulacijo dirk sportnih avtomobilov ki sicer niso tako hitri kot dirkalni bolidi so pa zato vsaj v Ameriki najmanj tako popularni.



Lakmusnja za najlapšo ritko

Kot vsaki pošteni firmi je bilo tudi Papyrusu veliko do tega da iz novim dosežkom prekosi samega sebe. Toda joj prejoj naleteli so na težavo. Kako sploh še izboljšati nesramno dobri IndyCar? Nič lažjega naredimo igro v SVGA ločljivosti, pa bo! In res na trg je padel Nascar Racing prva simulacija avtomobilskih dirk, ki jo lahko igramo v VGA ali SVGA ločljivosti. Toda kako se igranje obnese v praksi na 40 megahertnem mastodontu 386 ter trenutno popularnemu 486/66? Običajna VGA ločljivost 320x200 nobenemu ne dela večjih preglavic. počasnejši 386SX procesorjem pa še vedno ostane odklop nekaterih grafičnih podrobnosti. Povsem drugače zgodba je igranje v visoki ločljivosti SVGA 640x480 v 256 barvah ki nam je bolj domača iz Oken. Pri Papyrusu so poskrbeli tudi za najmanjše podrobnosti kot so gruče gledalcev na tribunah reklame sponzorjev ob stezi in v boksih [illegible] vse seveda pokrito s spektakularnimi teksturami. Enako velja za zelene površine dirkalno stezo in samo avto. Teksture so tako dobre da človeku ne preostane drugega kot bliskovito vstati vzkliknit "Sahbaz!" in salutirati. Igra z vsemi vklopljenimi detajli in obrobnimi grafičnimi ekstravagancami izgleda kot Cindy Crawford brez kopalk v svojih najboljših letih. Toda kaj se zgodi ko se odločimo pritisniti na plin in se malce razgledati po pisti ali bog ne daj celo koga prehiteti? Življenje se spremeni v film v počasnem posnetku, procesor (katerikoli 386 ali 486 vključno s 486DX2/66) pa začne ječljaje prositi odpuščanja sredi [illegible] Najvišje ločljivosti Nascarju so res oarejeni le za 90-megahertni Pentium in grafično kartico Diamond Stealth.

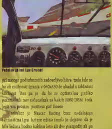
Nam navadnim smrtnikom preostane ločljivost VGA ali pa SVGA brez mnogih podrobnosti. Tako lahko s F3 izključimo teksture na progi s F4 teksture na travi s F5 reklame F6 preklaplja med nadrobnostjo tribun zgradb in dreves s F7 oropamo okrasja tudi avto in s F9 napodimo domov še gledalce. Posebno ugoden je gumbek F10 s katerim med samo dirko spreminjamo pogled med navadnim "volan-šipa-pista" zasledovalnim tik za avtom ter v SVGA fantastičnim "high chase" pogledom. Za avto najboljši je seveda oni prvi saj vam bi brez nadzora nad malimi kazalčki kaj kmalu raznesio motor. Paziti morate kajpak na temperaturo vode in olja pritisk ter seveda na obratomer in porabo goriva. Poleg so tudi prestave, ki jih lahko prepustite avtomatiki ali pa prestavljate sami. Se zadnji podatek na armaturni plošči ki na srečo ni prezahteven [illegible] je nepogrešljiva hitrost merjena v ameriških miljah na uro.

Pristop k izvedbi zvoku in igranju je dokaj podoben Indyu saj so vse proge zopet preprosto poskenirane kar spet povzroča napad steklega realizma. Kup opcij se zopet trudi biti koristen posebne omembe vrednih pa je le nekaj naslednjih: multiplayer race omogoča modemsko povezavo za igranje več igralcev hkrati kar dosežemo z preprostimi nastavitvami interrupta COM porta stringa in prefixa ter na koncu seveda številke. Pred dirko si lahko v garaži po svojih najboljših močeh prilagodite naklon spojlerjev prestavnih razmerij gum in drugih malenkosti zaradi katerih se je ubil že marsikateri samozavestni a neumni dirkač. Vam se kaj takega seveda ne bo zgodilo saj lahko potem ko avto popolnoma zašuštrate elegantno zopet naložite stare nastavitve. Posebna zabava je tudi gledanje posnetkov kjer s tipko V izbirate izmed vozil tipka C služi za menjavo pogleda oz. kamere z ENTER dogajanje ustavite in ga s SPACE spet poženete. Za slow motion naprej in nazaj sta namenjeni (in). Pogledov je cel kup od vseh štirih smeri avtomobila zasledovanja satelitskega preko statičnega pa vse do spektakularnih TV kamer ki dajejo vtis da na vašem monitorju gledate Eurosport. Kot že v Indy Caru lahko tudi tu izbirate med ekshibicijsko tekmo navadnim treningom testno vožnjo ali celotnim prvenstvom.

Edina slaba lastnost Nascar Racinga je poleg hitrosti zvok motorjev ki po daljšem poslušanju začne presedati. Hitrost pa kot že rečeno je stvar okusa in finančnih zmožnosti. Igra je pri igranju v običajni VGA ločljivosti tudi



Vidi Vaga ... doje



Potulim za kol I am Greisel

pri mnogo podrobnostih zadovoljivo hitra toda kdo se bo ob možnosti igranja v 640x480 še ubadal s takšnimi kočljami. Res pa je da bi za optimalno grafiko potrebovali nov računalnik za kakih 8000 DEM toda lepo vas prosim pustimo pač finese.

Vsekakor je Nascar Racing brez nadaljnjega fantastična igra katere edina smola je dejstvo da je bila izdana bodisi kakšno leto ali dve prezgodaj ali pa za napačne računalnike.

MEGAMETER

PC

avtomobilska simulacija

Papyrus

P Z G N

Skupna ocena

85

92 | 80 | 84

Core Design, *ostani raje pri arkadah*

UNIVERSE

Rad se pustim prijetno presenetiti. To je tako kot če mi uspe spregovoriti z zensko dlje kot pet sekund preden mi ona zabrusi: "Spelji se kreteo!" (Pravzaprav je bilo zadnjič 12 sekund. Veste, Angela je bila slepa.) Tudi igra Universe me je, kot lahko predvidevate, presenetila. Neprijetno.

Glavni protagonist te igre je namreč tipično firbčni smrkavec Boris Verne, ki je zdaleč ni tako karizmatična osebnost kot sta npr. sierrin frajer Larry Laffer ali pa LucasArtsov amaterski pirat Guybrush Threepwood. Njegov hobi je pritiskanje napačnih gumbov na napačnih napravah ob napačnem času, zaradi česar je iz hiše svojega strica Georgea, zmešanega genialnega znanstvenika, izumitelja naprave, ki omogoča prehod med dimenzijami, prestavljen v vzporedno vesolje, na nek majhen, s šibko gravitacijo obdarjen asteroid, od koder ga pot vodi skozi besočo vojno med zlobnimi Nelamisesi in skrivnostnim Mekalienskim imperijem nazaj v umirjeno Anglijo.

Pisci igre so za animacijo glavnega junaka rotosko-



pirali živega igralca, toda rezultati so dokaj slabi. Boris se mestoma giblje sila neprepričljivo, sunkovito in krčevito (logična posledica premajhnega števila sličic za animacijo), ne obvlada pa tudi najosnovnejšega ukaza: hoje. K splošni nepreglednosti doda svoje tudi sicer čudovita, toda ne dovolj natančna grafika, zaradi katere lahko večkrat z lahkoto zgrešite kak življensko pomemben predmet, ker spremnega komentarja sploh ni. Edina stvar, ki je narejena tako kot se šika, je zvok oziroma atmosferična glasba, ki spreminja svoj tempo odvisno od razvoja situacije v igri.

OK, pa pustimo zaenkrat tehnične zadeve ob strani in se posvetimo malo reševanju same pustolovščine. Prva uganka zahteva časovno tempirani skok na asteroid in potem še na mostiček. Že to smrdi, toda naslednja uganka je še bolj bizarna. Če se hočete dokopati do računalnika na zastareli satelitski anteni, morate v kontrolno ploščo vstaviti (pazi to) kovinski drog. Kaaaj??! Toda to postaja vse bolj zanimivo. Nekaj korakov kasneje v igri morate nekako odpreti vrata, ali vsaj tako se mi zdi. Izkaže se, da morate za to ključavnico napasti (ATTACK!) s že prej omenjenim kovinskim drogom. Oh, ja. Saj to je vendarle tako očitno, kajne.

Mračne, nejasne in nerazumljive uganke so le eden od viškov nadrealizma v tej igri. Druga stvar je čisti grafični vmesnik, prenatrpan z nepotrebnimi ikonami in simboli. Le-ta v komunikaciji z igralcem ne uporablja nobenega besedila, še tisti redki duhomorni dialogi pa se na vsa vprašanja vselej končajo z istimi odgovori. Z desnim gumbom na miški prikličete menu s sedmimi glavnimi ukazi, ki nadalje vodijo v osem dodatnih opcij, vključno z inventarjem. Od tega je kar 10 ikon namenjenih samo za uporabo predmetov. Devet od teh bi se jih lahko enostavno znebili z uporabo ikone USE. Ne verjamem, da ni nihče od avtorjev te igre videl LucasArtsovih pustolovščin. Do danes bi se morali tega programerji že naučiti. Toda ne, oni nas raje posiljujejo še z ukazom Combine, ki daje jasno vedeti, da je stvar zelo zapletena.

In tako končno pridemo še do enega tabuja v tej igri: arkadnih sekvenc. Oprostite, toda ne hvala. Pustolovščine bi morale biti zasnovane na reševanju premetenih miselnih ugank, ne pa na zatekanju k preprostim "poleti naokoli in streljaj" sekcijam, ko stvari postanejo dolgočasne. In te postanejo. Oh, ja, postanejo.

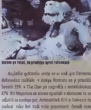
Za konec pa še poslastica. Universe noče na trdi disk in kar je še hujše, niti za drugi disketnik še ni slišala. Menjavanje disket je sicer minimalno in ko igra med igro nalaga podatke, traja to največ 10 sekund, toda...

Nek pregovor pravi, da se ljudje učimo na napakah. Core Design je hiša, ki je na področju grafičnih pustolovščin že naredila eno veliko napako, igro Curse of Enchantia. Toda Coreovi igralni guruji niso mogli iz svoje kože in naredili so še eno podobno zadevo, igro Universe. Upravičeno smo pričakovali, da bo naslednica dostojno prezentirala ta žanr, toda ... zmota številka ena. Napak je bilo v COE vse preveč, da bi jih lahko Universe odpravila že v drugo. Avtorji so število ikon sicer zmanjšali z nemogočih 24 na še vedno neznosnih 17, določen predmet lahko sedaj uporabite tudi neposredno, s klikom na njegovo mesto na zaslonu in



Andrej Bohinc

končno lahko tudi umrete (še kako prepogosto). Slednje postane kmalu sila nadležno, saj so vendar minili časi pustolovščin, ki so igralca za neuspele poteze kaznovale s smrtjo glavnega junaka na 1000 in en način. In še eno malo razočaranje: intro jo potem odnese s par ČB slikami in nekaj vrsticami teksta.



Angleške igričarske revije so se nad igro Universe dobesedno razklale: v Amiga Formatu so ji prisolili bornih 35%, v The One pa nagradili z nezaslišanimi 87%. Pri Megazinu se nismo spuščali v ekstreme in se odločili za srednjo pot. Aritmetičnih 61% si Universe že zasluži, tako kot tudi vaše pozornosti, četudi vam pustolovščine že lezejo iz ušes. In če vam, potem pojdite in obiščite svojega najljubšega zdravnika. ☺

MEGAMETER

Amiga, PC, CD-ROM, CD32

pustolovščina

Core Design

Skupna ocena: **61**

75 | 82 | 48

Tie Fighter

Aleš Petrič

Dokaj napotkov za vse, ki bi radi igrali TIE Fighterja in na katerikoli drugi težavnostni stopnji kot najlažji.

BATTLE 1 Aftermath of Hoth

Misija 1 ... TIE Fighter

[illegible]

Misija 2 ... TIE Fighter + 2 wingmana, 4 min.

[illegible]

Misija 3 ... TIE Bomber, 12 torp.

[illegible]

Misija 4 ... TIE Interceptor + 2 wingmana, 12 min.

[illegible]

Misija 5 ... Assault Gunboat ...

[illegible]

Misija 6 ... Assault Gunboat

[illegible]

BATTLE 2 The Sepan Civil War TIE Fighter

Misija 1 Respond to SOS.

[illegible]

Misija 2 ... TIE Bomber ...

[illegible]

Misija 3 ... TIE Interceptor

[illegible]

Misija 4 ... Assault Gunboat ...

[illegible]

BATTLE 3 Battle on the frontier

Misija 1 ... TIE Bomber, 8 min.

[illegible]

Misija 2 ... TIE Bomber + 2 wingmana, 12 torp.

[illegible]

Misija 3 ... TIE Fighter + 3 wingmani, ...

[illegible]

Misija 4 ... Assault gunboat + 2 wingmana, 12 torp.

[illegible]

Misija 5 ... TIE Bomber + 1 wingman, ...

[illegible]

Misija 6 ... Assault Gunboat + 1 wingman, 12 torp.

[illegible]

BATTLE 4 ... TIE Fighter + 2 wingmana, 8 raket

Misija 1 Escort Convoy

[illegible]

Misija 2 ... TIE Bomber, 6 torp.

[illegible]

Misija 3 ... TIE Bomber + 2 wingmana, ...

[illegible]

Misija 4 Diplomatic Meeting, TIE Interceptor + 2 wingmana, 12 ...

[illegible]

Misija 5 ... Assault Gunboat + 2 wingmana, 16 ...

[illegible]

BATTLE 5 Battle for Honor

Misija 1 ... TIE Interceptor

[illegible]

Misija 2 ... Assault Gunboat ...

[illegible]

Misija 3 Convoy attack, Assault Gunboat, 8 heavy rockets

[illegible]

Misija 4 Capture Harkov Assault Gunboat, 16 ...

[illegible]

BATTLE 6 Arms race

Misija 1 Protect Prototypes. TIE Advanced + 2 wingmana, 8 ...

[illegible]

Misija 2 Prevent rebel ambush. TIE Advanced + 2 wingmana, 8 ...

[illegible]

Misija 3 Convoy Escort Assault Gunboat 16 ...

[illegible]

Misija 4 ... Assault Gunboat + 5 wingmanov, 16 ...

[illegible]

BATTLE 7 Mutiny

Misija 1 ... TIE Advanced + 1 wingman ...

[illegible]

Misija 2 Destroy the ... TIE Advanced 2 heavy bombs

[illegible]

Misija 3 Retribution. TIE Advanced, 6 ... torp.

[illegible]

Misija 4 ...

[illegible]

Misija 5 The Emperor

[illegible]

Big Country Cheat Motel

FIFA International Soccer (PC)
Najlažji način za doseganje zadetkov je naslednji: s svojim napadalcem se postavite direktno pred nasprotnikovega vratarja in ga ovirajte (pritiskajte gumb za strel) ko le-ta želi oddati žogo soigralcem. V večini primerov bo žoga zadela vas, vi pa jo samo podajšajte pot v nasprotnikovo mrežo.

Litil Divil (PC)
Še v DOS-u odtipkajte naslednje: Divil Donkey (v igri T za več zakladov), Divil Grumpy (v igri K za več ključev) ali Divil Meaning (v igri Shift T za več energije).

Pinball Fantasies (PC)
Imate težave z malimi srebrnimi kroglicami? Natipkajte EXTRA BALLS medtem ko se igralna miza premika gor in dol. Sedem kroglic bo sedaj vaših, to pa je že veliko bolje kot tri.

TFX (PC)
Za neranljivost med zračnimi dvoboji preprosto odtipkajte FLOP, če pa želite preskočiti trening misije, pritiskate CTRL in ENTER potem ko vpišete svoj "callsign".

Sonic 3 (Mega Drive)
Za zagrete Sonic manijake je tu nekaj koristnih zvijač. Takoj na začetku, ko zaslišite "SEGA", vzemite v roko igralno ploščico in ZELO HITRO izvedite naslednjo kombinacijo potez: gor, gor, dol, dol, gor, gor, gor. Če ste bili dovolj hitri, pojdite v menu "Competition" in "Sound Test". Namesto testiranja zvočnih učinkov bi vas moral tu čakati menu, kjer lahko poljubno izbirate stopnjo, na kateri boste igrali. Če hočete, da trik deluje, izberite stopnjo, stisnite gumb A in pritisnite START. Če v zgornjem levem kotu vidite pomešane številke, je zvijača uspela! Pritisnite gumb B, da postanete predmet, A za spreminjanje spritov in C za podvojitev v Super Sonic brez ... postanete tako, da pritisnite B da se spremenite v prstan, potem A za monitor in na koncu še C za podvojitev in B za nazaj v Sonica. Skočite na monitor in postali boste Super Sonic!

Super Empire Strike Back (SNES)
Da ne bodo Nintendovci prikrajšani, še njim par kombinacij gumbov za to odlično igro, ki jih izvedite na uvodnem/izbirnem zaslonu: X, B, B, Y, A, A, X (začnete z vsemi dodatki), A, X, B, X, X, A, Y (neskončno termalnih bomb), A B Y X A B Y X A B A B Y X X Y A B Y X (prvo & drugo) in A X B A Y X B A A X B B Y X (skok na končno bitko z Darth Vaderjem).

Impossible Mission 2025 (amiga)
Tukaj so vse kode po vrstem redu: ETQCWXLE, EXQBEXYP, FEQERXYH, FFQEYXRL, FJQHMXPH, FNQERXAO, FRQDRXWH, FUQZNXFL, FZQAXXUA, GDQLWXIJ, GHQLVXVJ, GIQCOXRG, GLQZGXCJ, GQQBJXOF.

Valhalla and the Lord of Infinity (amiga)
Po nekaj neprespanih nočeh smo se dokopali do šifer LOPFGW, UGHWIL in ABHEFT.

The Settlers (amiga)
Na zaslonu mission select natipkajte PASSIVE in igrali boste lahko katerokoli od 30 misij.

Mr Nutz (amiga)
Na prvem nivoju, ko pridete do prvega delujočega teleporterja, nadaljujte na desno, dokler ne najdete prve lojtrice. Povzpnite se po njej in poberite modro zastavico – ima veliko gemov, življenj in energetskih točk, tako da lahko nadaljujete dokler si ne naberete 1000 zvezdic in 99 življenj.

Alien 3 (amiga)
Za preskakovanje nivojev pojdite na zaslon z opcijami, izberite hard level in šest kreditov ter startajte. Če hočete preskočiti nivo, pritisnite simultano SPACE in N.

Battle Isle 2 (PC)
To so kode vseh 20 tih misij za vse nesposobne vojskovodje: AMPORGE, JOGRWAI, GEGIDOS, WABODAE, BUFASWE, GEHAUWA, OLARIEU, FITFORGE, DAFATWA, WABIKDO, GEDUSAT, KAIMAWA, SIETIBU, GEDEROM, ULUARGE, ABUNDWA, LANADGE, WAFEFAL, BUSALUG, GEKEFZU.

Mortal Kombat (amiga)
Odtipkajte celotno abecedo (pazite na razpored tipk QWERTY-QWERTZ) in pojavile se bodo "goljufive" opcije.

Isbar 3 (PC)
Sprememba časa: pritisnite Ctrl+Alt+A, postavite miško na desno in kliknite desni gumb. Neskončno življenj: pritisnite Ctrl+Alt+V, postavite miško na desno in kliknite desni gumb.

Robinson s Requiem (PC)
Ctrl + H pospeši čas
Ctrl + F prikliče dež
Ctrl + D vas uspava in sanjate koristna sporočila

Theme Park (PC)
V datoteki, kjer so shranjeni podatki o vašem (ne) uspehu, k 0A (10 po decimalno) s heksadecimalnim urejevalnikom pripišite FF FF FF in poglejte v denarnico. Uaaaa!

Brian the Lion (Amiga)
Med igro stisnite Shift K in dobili boste 999 diamantov. Shift J vam roar, speed, jump in continue poveča na 9.

Warlord
V direktoriju s podatki o napredovanju v datoteki SAVEN DAT (za črnega viteza "Siriansa") poiščite podatek št. 473 (denar, kaj pa drugega) in spremenite, denimo EC (236) v D345 (13780). Easy money, kot bi rekel mladi John Connor.

Prehistorik 2 (PC/amiga)
To so vse kode:

1 Kombinacija

Level 1 1E3C	Level 2 E1D5	Level 3 E56E
Level 4 4900	Level 5 BFDE	Level 6 F377
Level 7 ni kode	Level 8 5709	Level 9 ni kode

2 Kombinacija

Level 1 E86A	Level 2 7BF4	Level 3 OF7E
Level 4 A307	Level 5 9A4C	Level 6 2DD6
Level 7 ni kode	Level 8 C15F	Level 9 54E1

3 Kombinacija

Level 1 20EE	Level 2 46F7	Level 3 6CF8
Level 4 9307	Level 5 88CA	Level 6 AED6
Level 7 ni kode	Level 8 D4DA	Level 9 FAE6

S.O.S. REGISTER

Pri igri **King's Quest 5** ne mo[illegible] pri[illegible] v gozdu, kjer je čarovnica. V notranjosti [illegible] **Janez Grudnik** [illegible] Mor Miler [illegible] 1980 [illegible] **Simon iz Landave** pri igri Police Quest 1 ne more iz hotelske sobe, kjer je z žensko. Pomagajte mu, preden [illegible]

Kje se v igri **Day of the Tentacle** najdejo špageti, ki [illegible] (V kuhinji v [illegible]) To in še kako Sonya v Mortal Kombatu [illegible] **Kasarčka iz Celja**. Kdor [illegible] odgovori, dobi za nagrado [illegible] **[illegible] iz Pivke** v igri **Beneath a Steel Sky** ne more [illegible] operacije. [illegible] Rešitev igre **Hulandal 2** si lahko preberel [illegible]

Tadej [illegible] **Betrayal at Krondor** [illegible]

predmete [illegible] drugje. Tako [illegible] precej denarja.

Saša iz Murske Sobote ima težave z igro **Dune 2: Prepiance** [illegible] Tu je trik, s katerim boš [illegible] na harvester [illegible] na perlek.

Siniša Sialna iz Idrije [illegible] prvo sobota od 11 do 13.) [illegible]

Gregor iz [illegible] [illegible] pri igri **Reunion?** [illegible]

Luka [illegible] v igri **Fury of the Furies** [illegible]

S.O.S. REGISTER od zdaj naprej tudi po telefonu! Hotline vsako prvo soboto v mesecu od 11 do 13 ure na tel. 061 133 51 21.

THE SMURFS

Jaka Terpinc

Legenda pravi: Pred davnimi davnimi časi je bila globoko v gozdu skrita vas, v kateri so živela majcena bitja. Imenovala so se smrkci. Bila so dobra bitja. In potem je bil Gargamel, zlobni čarovnik. "Sovražim smrkce, dobim vas, vse vas dobim, pa če potem takoj umrem. Našel bom vašo vas, še žal vam bo!" Tisti gozd stoji še dandanes in če prisluhnete, slišite Gargamelov bes. Če boste pridni, boste morda ugledali smrkce. In ne takrat videvamo po gozdovih ducate pridnih otrok, ki med nabiranjem borovnic oprezajo za smrkci in se sprašujejo, kje so ga polomili pri pridnosti. Po legendi je stoletja za tem nastala risanka. Smrkci so na sceni že precej časa in kljub temu, da so avtorji risanih filmov ustvarili ob njih še cel kup podobno sloznih skupnosti majcenih bitij, njihova priljubnosti ni zbledela. Za vsako bolj slavno risanko nujno pride video igra in Smrkci so nanjo čakali kar dolgo. Vendar ne zaman. Infogrames se je stvari lotil z vsemi svojimi občutki za ustvarjanje dobička oprostite dobrih iger. Tisto prej tako ali tako pride samo od sebe. Zaplet je tipično Smrkovski. Gargamel je ugrabil Glavco, Vicka, Grebača in Smrketo. Kaj nam je torej storiti? Kdo ve? Ne ... Skuhati kosilo? Najti morilca Laure Palmer? Organizirati Igre brez meja? Neeee, pohiteti na pomoč. Edini, ki ima dovolj poguma, da mu je Ata zaupal to dolžnost, se imenuje Bistri. Ironično, Bistri lahko premine že med brati v Smrkovskem selu zaradi letečih kosov zemlje, ki jo Smrkci orjejo s pomočjo polžje vprege, ali pa se ubije na razmočenih tleh, ker Smrkci brezobzirno zlivajo pred hišo tisto, kar se jim je nabralo v njihovih malih straniščih na štrbunk. Bistri se pri premagovanju ovir lahko zanese le na svoje telesne sposobnosti in se sreča, da ga je Mario naučil stare vzhodnjaške metode onesposabljanja nasprotnikov z enim preciznim skokom na glavo. Razen, če nasprotnik nima bodic. Ob stiku z mrgolečimi sovražno nastrojenimi bitji navadno izgubimo srček ali energetsko enoto po domače, razen ob stiku z neznanim črnim insektom ali z zadingiranim črnim smrkcem, ki je padel pod urok – takrat naš junak prav trmasto odkoraka z zaslona in ostanemo brez enega življenja. Tako življenja kot energijske enote pa rastejo po poti, zato sproti nadoknadimo marsikatero napako. Bistremu občasno priskoči na pomoč Ata Smrk in ga spremeni v kolega, ki ga je pred tem osvobodil. Kot Vicko sovražnike obmetavate z darilci (presenečenje ... BUUUUM!). Glavca se s svečo lahko prebije skozi temo (tisti nivoji v jamah so prav briljantno začinjeni z uporabo grafičnega alfa kanala). Grebač pa proti neprijeteljem zaluča torto. Nikar ne mislite, da so Smrkci še izleti v naravo z nekaj preskakovanja in drugimi oblikami urjenja refleksov. Reševanje Smrkete nas sooči možganskimi orehi kot je premikanje odskočnih vzmeti, da bi se prebili mimo jezu, da o nivojih, kjer se ukvarjamo z ekstremnimi športi, kot so vratolomne darke s sanmi. ☺



Modri smrkec po reki plava... tra la la.

MEGAMETER

SNES, NES, Game Boy

arkadna igra

Infogrames

Skupna ocena

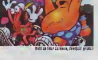
87

PANIC ON FUNKOTRON

Aleš Novak

V splošni eksploraciji vesolja so naduti Zemljani odkrili planet Funkotron. Nemudoma so turistične agencije razpisale pocent aranžmaje za obisk nove turistične atrakcije. Gradbena podjetja so precej začela z izgradnjo turističnih naselij in njihove infrastrukture. Atrakcija so pred vsem prebivalci planeta Funkotron. Živijo za rap in funk pod vodstvom funkguruja Lamonta, ki pa se je pred oblegajem Zemljanov skril v funk ... Zemljanov. Funk se v kolo enega izmed prebivalcev Funkotrona. Odkar so prišli na njihov planet naduti Zemljani, nimajo več miru. Turisti s svojimi bisnim ljubljenci motijo mir, bliskajo s fotoaparati, odnašajo suvenirje, njihova majhna domišljavost, otroci imenovani, pa vseskozi razgrajajo po planetu. ... prebivalce lomijo drevesa in trgajo cvetlice. Gradbeni delavci trasirajo nove poti in zganjajo neznosen hrup. Skratka planet je postal prava norišnica.

Na srečo so brezposelni ... na Funkotronu. Tako župan ... dve ... Zemljanov, Toejam in Earl ... funkista. Oba sta pred ... uspešno diplomirala. Sedaj ... (Toejam). Earl pa si je ... Seveda se ne odrečeta ... zaslužku in z vašo pomočjo konzervirata nadlege in jih pošljeta nazaj na Zemljo. Igra je domiselna in polna duhovitih scen animacija presunljivo dobra. Glasba ne izgubljajmo besed. Pogumno v svet funka poslavo in zabavo! ☺



Redi so bdar za moro, Zemljani grade!

MEGAMETER

Mega drive

ploščadna igra

Sega

Skupna ocena

86

L E S T V I C A   R E V I J E   MEGAZIN

MESTO		NASLOV IGRE	ZALOŽNIK
1.	(1)	DOOM	ID Software
2.	(2)	DUNE 2	[illegible]
3.	(4)	THE SETTLERS	[illegible]
4.	(6)	UFO	[illegible]
5.	(3)	CANNON FODDER	[illegible]
6.	(8)	REUNION	[illegible]
7.	(9)	FORMULA ONE GP	[illegible]
8.	(5)	MORTAL KOMBAT	[illegible]
9.	(11)	PINBALL FANTASIES	[illegible]
10.	( )	TIE FIGHTER	[illegible]
11.	(14)	DAY OF THE TENTACLE	[illegible]
12.	(7)	SYNDICATE	[illegible]
13.	(8)	SIM CITY 2000	[illegible]
14.	( )	SUPER DUNE 2	[illegible]
15.	( )	BATTLE ISLE 2	[illegible]

Marko Kra[illegible]
Ljubljana
Tomaž Torkar, Na staški vrh 4, 61117 Ljubljana

Nagrajenci

3 x [illegible] gum (Koltuska)
Simon Babošek, Slavko [illegible] Radenci
2. Igra [illegible]
Bojan Pašić, Kal 20, [illegible]
3. 2 x knjiga [illegible]
Andraž Logar, Britof 265, Kranj
Andrej Renko, Ul. bratov Učaka 128, Ljubljana

Nagrade za tokratne izžrebance bodo:

1. Igra The Settlers za PC (Blue Byte, Germany) 2. 3 x cool majica Psygnosis (Psygnosis, UK) 3. Knjiga in disketa Flight Simulator Pilot Shop

[illegible]
Calendar [illegible]

Tokratne nagrade bodo:
1. 50 x zavitkov [illegible] (ZTB, Ljubljana)
2. Knjiga Quattro [illegible]
3. Knjiga in disketa [illegible]

Nagrajenci [illegible]:
1. [illegible] 2. Gregor Kocman, Podlubnik 159, 64220 Škofja Loka 3. Gregor [illegible] 63000 Celje 4. Andraž Logar, Britof 265, 64000 Kranj 5. Tomaž Žagar, Prijateljeva 1[illegible], 61000 Ljubljana



Tokrat so uredniki Gmhungu namenili premalo prostora, zato ne moremo opisati njegovih dogodivščin. Bo pa ta križanka "malce" težja kot prejšnje, zato bomo kojci preidli na stvar. Torej, namesto opisov so podane besede, ki so z iskanimi v miselni zvezi (na primer cirkus - klovn). Besede, ki jih morate razporediti v križanko, so navedene spodaj. Tistim besedam, ki so označene z zvezdico (*), morate najprej poiskati anagrame (na primer DREVO - VEDRO). Iz tistih tipa KOČA + TIT pa je treba sestaviti ustrezno besedo. Preostale pa lahko mirne duše, se pravi nespremenjene, postavite na pravilno mesto v križanki. Na koncu se morajo vse besede pravilno križati. Na obarvanih poljih dobite tri besede s šestimi črkami, ki so med seboj anagrami. Vpišite jih na kartonček in vrzite v najbližji smetnjak.

Vodoravno. 1 profesor 5 zrcalo 8 jedrska elektrarna 9 cerkev 10 olje 11 metuljček 15 ribolov 18 opera 20 gledališče 22 meja 23 kolesarska dirka 25 prehod za pešce 27 NH_3 31 rop 32 konjska dirka 33 cena 34 tenis 35 satelit

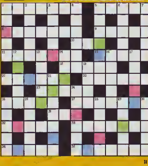
Navpično. 1 hoja 2 brki 3 šivanka 4 roman Umiranje na obroke 5 lobanja 6 cement 7 vkopavanje vojske 12 roman Kronika Vrabčje ulice 13 burja 14 embalaža 16 območje 17 helikopter 19 mošeja 21 etatizem 24 izum 25 opeka 26 umetnost 28 tek na 100 metrov 29 razmišljanje 30 energija

Besede:

BEARA* BREZA* DOBOJ* IKS*
KOBRA* KREATOR* KRETE* MAMI*
NAKIT* OKRAK* RATA* REJKA* TOLAR* TRAPER* TROKAR*

BRAT+NAT ENKA+BIT EYOS+JOK KOMA+INA
PET+ANT TEST+ATI TETA+IKE VRAT+AKA

ARIJA BETON BRADA DERBI ELISA ETAPA IDEJA KVANT MEJNIK OVIRA RAJON TAT TRNEK VETER ZIDAR



L

šola

Miha Knap

CORELDRAW!

Visoka šola izdelovanja plonk listkov, dela s tekstom in še marsi česa... ali prvi koraki v Corel Draw! (četrtič)

Sonce je zagrnil velik sivo umazan oblak poleg gostega smoga in prahu. Poletje se s svojimi zadnjimi močmi ključuje jesenski sivini, ki je vse močnejša in vse bolj dolgočasna. Najmočnejša znanilka jeseni, sovražnica poletja, veselja in igre, morilka ustvarjalnosti in tiste prave otroške domišljije – šola že cel mesec s polno močjo in orkanskim besom udriha po svojih ubogih, nič hudega slutečih učencih. Na zalogi ima cel kup raznovrstnih (m)učilnih orodij, na čelu parade pa se hudobno hihita sama kraljica – simbol šolskih muk – gospa Kontrol na Naloga. Preživeti bo resnično težko – a ne bojte se, G. Megazin in G. Corel bosta tudi v najtemnejših, najtežjih trenutkih vedno z vami!

Tudi gospod Corel je nekoč hodil v šolo. Od takrat se spominja še preneka terih zvijač, ki si jih je omislil, da bi lažje preživel v tej okrutni in moreči ustanovi – "moderni mučilni napravi dvajsetega stoletja", kot je v mladostni navihanosti mladi Corel malo za šalo in malo ("Malo? Dej ga "biksat", no! VELIKO!" op. G. Corel) za res rad imenoval šolo.

Glavno sredstvo odpora v šoli so seveda "plonk listki". Mladi Corel je bil nekoč pravi mojster v izdelovanju tovrstnih listkov in še danes ni čisto vsega pozabil! Obvlada množico različnih stilov od umetniških in starinskih pa vse do tehničnih modernih pisav (čisto vse, kar jih premorejo naša Okna). Pozna mnoga orodja, s katerimi lahko tudi največji "kracači in packači", ki se še podpisati ne znajo čitljivo, ustvarijo prave tekstovne umetnine. In taki morajo biti tudi vsi dobri "plonk listki"! "Plonk listek" ni navaden počečkan kos papirja, ki ga iztrgamo iz smrdečega, od marmelade zapackanega, razpadajočega matematičnega zvezka! "Plonk listek" je zelo resna stvar, ki si zasluži spoštovanje – "plonk listek" je umetnina!

Oblikovanje zunanje črte objektov ("Outline")

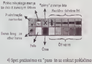
Plonk listek ne bi bil "taprav" plonk listek, če ne bi imel okvirja ;) Okvir je tu nadvse pomembna zadeva, saj drugače sploh ne bi vedeli, kje in koliko napisati. Čisto lahko bi se nam zgodilo, da bi v veliki vnemi popisali kar cel list papirja. Zato je zelo pametno, da si začrtamo nekakšen okvir – sploh pa nam bo ta zelo prav prišel, ko bomo naš umetniški izdelek hoteli izrezati iz papirja. Pomislite, kako bi izgledalo, če bi prišli v šolo s plonk "listkom" velikosti formata A4!! :-) Torej narišimo dva kvadrata – ne prevelika(!), kot je narisano na sliki. Lahko ju pobarvate, vendar pa so najboljši in najmanj opazni listki ponavadi preprosto beli. (Ne smemo pozabiti, da je glavna kvaliteta tovrstnega listka neopaznost! V Grombenzungaljanski visoki šoli plonkanja sicer učijo o posebnih "super stealth" varovalno barvnih tehnikah izdelave plonk listkov, vendar pa bomo mi te izpustili, saj v ta namen potrebujemo izredno kvalitetne in zato zelo, zelo, zelo drage barvne tiskalnike.) Na vrhu listka pustite še prostor za naslov, saj je ta tudi zelo pomemben! Zdaj pa pride še ena važna zadeva! Kvadratoma moramo oblikovati še zunanje črte ("Outline"), jih pobarvati, odebeliti... To pa naredimo z orodjem za oblikovanje zunanje črte – tipko s peresom.



1) Označimo oba kvadrata.

2) Pritisnimo na tipko s peresom (nad lončkom z barvo). Prikazal se bo meni za oblikovanje zunanjih črt.

3) Izberite barvo s pritiskom na tipko z barvnim krogom. Postopek izbiranja barve je enak, kot smo ga spoznali že pred dvema mesecema. (Verjamem, da ste ves ta čas pridno vadili in barvnih čarovnij še niste pozabili!) Priporočam kar črno barvo.



4) Spet pritisnimo na "pero" in se enkrat prikličimo meni za oblikovanje zunanjih črt.

5) Med tipkami z različno debelimi črtami izberimo primerno debelino za naše okvirje. Priporočam najtanjšo črto. Tipko z željeno debelino črte pritisnite in če NE delate v "Wireframe" načinu prikazovanja slike, se bo vaša črta odebelila(/stanjšala/ostala enaka).

Na ta način lahko oblikujemo zunanjo črto prav vsem vrstam objektov, ki jih pozna Corel Draw. Če pa zunanje črte sploh ne maramo, jo lahko preprosto ukinemo s tipko "x" v meniju za oblikovanje zunanjih črt. Nepobarvani – prozorni objekti bodo tako popolnoma nevidni! Na rolojskem meniju, ki ga prikličemo s tipko-sličico rolojskega menija, so še dodatne možnosti, kot so črtkane črte, zvezno določanje debeline črte in sprememba črt v puščice.

Črne na belem

Corel Draw! lahko tekst piše na dva načina. Tekstu lahko določimo okvirje in znotraj teh pišemo podobno kot v urejevalnikih besedil ("navadni način pisanja"), lahko pa se pisanja teksta lotimo tudi bolj po umetniško. Če tekst-čike napišemo v "umetniškem načinu pisanja", lahko te potem po volji oblikujemo, obračamo, raztegujemo, zrcalimo... lahko pa jih celo pretvorimo v krivulje in nato z njimi naredimo pač čisto vse, kar prešine našo čisto vsega zmožno pamet! Pisanje z "umetniškim tekstom" je res pravi užitek, vendar pa ima eno precej veliko slabost. En zapis je lahko v tem načinu dolg samo največ 250 črk. Zato je ta način primeren samo za krajše napise, komentarje k slikam, naslove, podpise... Za daljše tekste moramo uporabiti "navadni način". Da vas malo potolažim: Tudi v "navadnem načinu" lahko ustvarjamo! Oblikujemo lahko okvir teksta (recimo v Mrki mačko :) in tako naredimo naš plonk listek še bolj fotogeničen. (Kaj bi dal Dr. France Prešeren za tak program, kot je Corel Draw!, v času, ko je ustvarjal carmen figuratum pri Zdravljici! :)

Tekst pišemo z orodjem za pisanje teksta – tipka s črko "A". Pri pisanju pa nam pomaga še rolojski meni za delo s tekstom ("Text"), ki ga vklopimo v meniju "Text" z ukazom "Text Roll-Up" ali s tipko Ctrl+F2.

Najprej navadno

Res je, da mora biti tekst na plonk listkih čimbolj zgoščen. S tem se začuda strinjajo celo vse intergalaktične visoke šole plonkanja. Vendar pa sem prepričan, da vam teksta, ki si ga želite "naplonkati", tudi slučajno ne bo uspelo oklestiti, skrčiti, "skompresirati", "pozipati" (whatever) na borih 250 črk, kot jih prenese umetniški način. Zato ga bomo pač morali napisati v "navadnem načinu" pisanja. Tega vklopimo tako, da z miško kliknemo na orodje za delo s tekstom in tipko na miški držimo, dokler se ne pokažejo 3 izbire (črka "A", pokončen pravokotnik, zvezda). Izberimo pokončen pravokotnik (srednja izbira), ki pomeni navaden način pisanja teksta. Zdaj pa veselo kliknimo v levi zgornji kot našega okvirja (lahko tudi malo bolj navznoter od ogljišča okvirja, da se ga tekst ne bo preveč dotikal) in razvlecimo pravokotnik navidezni okvir teksta do desnega spodnjega ogljišča vidnega okvirja (tudi tu rajši malo bolj navznoter).

Izbira lastnosti teksta

Preden začnemo pisati, moramo izbrati še način poravnavanja teksta, vrsto pisave ("Fonts"), stil pisave in velikost črk. Vse to nastavimo v rolojskem meniju "Text".

Corel zna, tako kot večina urejevalnikov besedil, tekst poravnavati na štiri načine: **Ob levi rob** (prva tipka levo zgoraj na rolojskem meniju "Text"), **sredinsko centrirano** (druga tipka z leve), **ob desni rob** (tretja tipka) in tako, da **tekst razvleče in poravna ob levem in desnem robu hkrati** (četrta tipka). Peta tipka z leve izklopi poravnavanje teksta. Za plonk listek bo najbolj uporabno poravnavanje ob levem robu.

Vrsto pisave ("**Font**") izberemo v podolgovatem pravokotniku pod tipkami za izbiro načina poravnavanja teksta. Kliknimo puščico na desni strani pravokotnika in izberimo želeno pisavo. Za plonk listek priporočam čitljivo in razločno pisavo, kot je npr. Arial, še boljše pa kakšno slovensko različico tega fonta (npr. SL-Swiss, Arial-SLO...).



V naslednjem podolgovatem pravokotniku izbiramo med različnimi **stili pisave**. Najpogostejši stili so "**Normal**" (normalen način), "**Italics**" (nagnjena pisava), "**Bold**" (odebeljena pisava). Ni nujno, da vsaka vrsta pisave vsebuje vse tri stile, vendar pa skoraj vsi vsebujejo vsaj prva dva. Priporočam kar "Normal" način. Če boste kasneje ugotovili, da so kakšne stvari tako zelo pomembne, da jih je potrebno v plonk listku povdariti, jih lahko še vedno naknadno odebelite, nagnete itd.

Spodnji dve okenci pa služita za določanje **velikosti črk**. V desnem okencu si lahko izberemo nam domače enote za velikost (milimetri, točke, inči...), v levo okence pa vpišemo velikost črk. Zelo dobro je, če je pisava čim manjša, saj tako lahko na listek spravimo več teksta. Vendar pa je majhnost črk omejena s kvaliteto tiskalnika in pa seveda z našimi očmi, saj si ne moremo privoščiti, da bi v šolo prišli s plonk listkom in mikroskopom. Za 24-igličen tiskalnik priporočam velikost pisave okoli 6-7 pik, če pa si nameravate listek natisniti na laserskem tiskalniku, lahko pisavo tudi zmanjšate, vendar pa boste črke manjše od 4 pik že zelo težko prebrali!

Ko smo z nastavitvami zadovoljni, pritisnemo veliko tipko "**Apply**" na dnu rolojskega menija in tako Corelu povemo, da naj nastavitve upošteva.

***



Zdaj pa je napočil veliki trenutek, spoštovani bralci in še bolj spoštovane bralke, trenutek, ki smo ga vsi tako težko čakali. Zdaj lahko začnete tipkati svoje plonk listke!

"A ste že končali? Uf, tole je blo pa zelo hitro!"

***

Da bodo črke bolj razločne in čiste, jim "izklopimo" zunanjo črto ("**Outline**"), notranjost pa pobarvajmo črno. Ena zelo pomembnih stvari pri plonk listku je tudi preglednost. Zato je priporočljivo, da določene ključne besede **poudarimo**.

1) Spet izberimo orodje za pisanje navadnega teksta (če tega že nimamo izbranega) in kliknimo na tekst. Zdaj lahko tudi popravimo, če smo se kje zmotili ali pa še kaj dopišemo.

2) Besedo, ki jo želimo povdariti, označimo. To naredimo podobno kot v drugih urejevalnikih besedil (npr. Word for Windows), tako da dvakrat hitro kliknemo na besedo. Če pa želimo označiti več besed skupaj, preprosto držimo levi gumb na miški in potegnemo čez besede, podobno kot s flomastrom za označevanje teksta.



3) Na **rolojskem meniju** "**Text**" izberemo željene lastnosti (npr. "**Bold**") in na koncu pritisnemo "**Apply**".

Tako lahko naknadno, ko smo tekst že napisali, delom teksta določamo katerekoli lastnosti.

Zdaj pa še malo po umetniško

Kaj bi s plonk listkom, če ne bi imel naslova? Naslov je pri plonk listkih skoraj tako zelo pomembna zadeva kot okvir! :) Zato ga bomo napisali kar z umetniškim tekstom!

1) Z miško kliknite na orodje za pisanje teksta in držite tako dolgo, da se bodo pokazale tri izbire. Izberite črko "A".

2) Kliknite na sredo mesta, kjer smo predvideli prostor za naslov.

3) Tudi v "umetniškem načinu" pisanja lahko uporabljamo skoraj vse nastavitve iz **roletnega menija** "**Text**". Zato hitro nastavimo sredinsko centriranje, velikost črk pa okoli 15-20 pik. Stil pisave prepuščam vašemu okusu.





4) Napišimo naslov plonk listka.

Raztegovanje in obračanje (rotiranje) objektov

Če velikosti črk nismo zadeli, ali pa bi jih kar tako brez veze radi malo povečali, pomanjšali, obrnili... Ni problema! Zdaj se bo naš "umetniški" naslov obnašal prav tako kot vsak drug Corelov objekt (črta, krog, kvadrat...), ki ga lahko obrnemo, skrčimo, raztegnemo, razčetverimo, pohodimo... :)

1) Torej, naslov (lahko tudi katerikoli drug objekt razen redkih izjem) označimo, kliknemo z miško na enega izmed črnih kvadratkov, ki se bodo pokazali, držimo gumb na miški in jo premikamo. Objekt se bo krčil ali raztezal.

2) Spustimo gumb na miški.

Obračanje objektov gre zelo podobno:

1) Z orodjem za delo z objekti dvakrat kliknimo na objekt (npr. naslov), ki bi ga želeli obrniti.

2) Z miško kliknimo na eno izmed puščic, ki se bodo prikazale v ogljiščih objekta, držimo gumb na miški in jo premikamo. Objekt se bo vrtel.

3) Spustimo gumb na miški.



Zdaj vam ostane samo še zaključno dejanje! Na plonk listek je potrebno napisati posvetilo. Lahko napišete recimo kakšno takle paradoks: "Ta plonk listek posvečam moji najljubši profesorici za biologijo" (z drugimi besedami: "nikomur!" :))) Kako pa tekst zvijete okoli okvirja, kvadrata ali pa kakšnega drugega lika, tako kot je moje posvetilo na sliki in še mnogo drugih nadvse čudnih čarovnij s tekstom, vam izdam v naslednji številki Megazina.

Aja, še tole: na plonk listek se ne pozabite podpisati! (po možnosti lastnoročno) Da se bo vedelo, čigav je! Bye, bye... :)

Monitor

Primož Škerl

V tretje gre rado

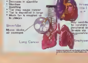
The Family Doctor, 3rd Edition

Servisna dejavnost je ena najbolj donosnih dejavnosti kar so jih japonci iznasli Ugotovili so namreč da se predobrih stvari ne splača proizvajati saj bodo delale predolgo brez okvare in tako njihovi lastniki ne bodo kupovali novih proizvodov To velja tako za walkmane in televizorje kot tudi za avtomobile in motorje Edini izdelek pri katerem si servisiranja ne moremo privoščiti v neomejenih količinah pa je človeško telo Nasprotno manj ko je posegov v našo notranjost bolj smo zadovoljni Za doseganje cilja (čim manj dni preležanih po bolnicah) pa ni dovolj le redno obiskovanje vseh mogočih zdravnikov temveč moramo zase poskrbeti tudi sami V tej nalogi nas popolnoma razume in tudi podpira ameriška firma Creative Multimedia ki je izdala že tretje nadaljevanje multimedijske enciklopedije Domači zdravnik. FD3 je namenjena predvsem dvema vrstama ljudi, hipohondrom in ljudem z malo prostora v stanovanju Obrazložitev sledi v besedilu

Na prvi pogled FD3 razočara Ko me je srebrna ploščica čakala na mizi sem pretaknil še celo uredništvo če mi kdo ni skril škatle in navodil Neverjetno v cedejevi plastiki ni niti plitka ki bi govoril o uporabi programa Hvala Bogu priložen je vsaj navodilo za instalacijo Tu pridejo na račun ljudje z majhnim stanovanjem namesto gore knjig lahko postavijo poleg plošče Bryana Adamsa še en CD tokrat zdravstveni







Vseved

Po zagonu programa postane pomanjkanje priročnika takoj jasno celoten program se krmili z meniji v stilu imenikov Korenine teh menijev ležijo na prvem zaslonu ki ugleda luč sveta in imate na voljo devet možnosti Večina jih je podobnih prejšnjima revizijama v nekaterih pa se skrivajo malenkostne novosti

• *Vprašanja in odgovori* to poglavje vsebuje preko 2300 vprašanj ki so jih zaskrbljeni ljudje zastavljali "časopisnim zdravnikom Med njimi so klasična vprašanja o kirurških posegih spolnih boleznih in podobnih za nekatere "tabu" temah presenetljiva pa je vpletenost socialnih in psiholoških vprašanj Tako lahko v tem poglavju najdete vse o alergijah na kanarčke in mačke samomorih zakonskem statusu in metanju bolnikov na cesto

• *Opis redkih bolezni* naslov tega poglavja je zavit v meglo saj sem kot redko bolezen našel tudi "akne" za katerimi oboli zagotovo vsak mladostnik Vseeno se tu najde poleg mozoljev še kopica (točneje okrog 900) bolj nevsakdanjih bolezni kot so aspartylglycosaminuria paracoccidioidomycosis in pseudohypoparathyroidism To bi lahko pomenilo celo navaden prehlad zobobol in žuljavost vendar mi tega zaradi spretnega skrivanja angleških zdravnikov za latinskimi izrazi ni uspelo izvrtati Popolnoma nejasno je tudi kako take izraze prebavljajo povprečne ameriške družine s predšolskimi otroki katerim je ta enciklopedija konec koncev tudi namenjena

• *Seznam zdravil* hipohondri pozor indija Koromandija! FD3 vsebuje spisek 1600 zdravil ki se lahko dobijo po ZDA in Kanadi Za vsako od teh zdravil je na razpolago seznam enakovrednih zdravil konkurenčnih firm oblike in količine jemanja (tablete sirup svečke) ter bistvene sestavine Ker je avtor očitno mnenja da etiket na zdravilih nihče ne prebira je v program vnesel tudi poglavje o njihovem shranjevanju Pojasnjeni so tudi vsi večji ali manjši stranski učinki interakcija med različnimi medicinami In celo opozorila v stilu "tri dni pred operacijo nehajte jemati aspirin saj lahko drugače iz krvavite na operacijski mizi" Avtor Allan Bruckheim je res mislil na vse!

• *Osnovna prva pomoč* popolnoma novo poglavje v katerem vam glas pripovedovalca razlaga kaj morate narediti v primeru sile Dosledni glas ne pozabi niti nasveta o klicanju reševalcev Poleg tega vas pričakuje tudi tovor animacij ki praktično prikažejo prijeme za reševanje življenja ter opis stvari ki naj bi jih set za prvo pomoč vseboval Vsekakor uporabno če si pred nesrečo vse skupaj ogledate vsaj desetkrat

• *Naslovi društev za raznovrstno pomoč in brošure* gomila naslovov in telefonskih številk na katerih se dobi profesionalna pomoč za alkoholike samomorilce ostarele ipd.

• *Ilustracije* 300 barvnih ilustracij vseh mogočih delov telesa iz različnih pogledov skuša pojasniti tisto kar ni uspelo profesorju biologije Poleg delov telesa vas čakajo še krvna telesca virus AIDSa transfuzija krvi in kontracepcijska sredstva

• *Anatomija* dober anatomski atlas razdeljen na pet poglavij kosti in mišičevje prebavila živčevje dihalni in krvni sistem ter izločala in spolovila Poleg možnosti za povečevanje in pomanjševanje posameznih delov telesa se nam tu nudi novost z video posnetkom predstavljeno delovanje delov telesa Ideja je vredna pohvale šepa pa realizacija saj se na nekaterih slikah ne razpozna nič drugega kot roj pikslov ki divjajo okrog Sonca

• *Iskalec* z njegovo pomočjo lahko poiščemo katerikoli članek ali skupino člankov na neko temo če le poznamo ključne besede Vnesemo lahko do pet besed

Finale

Fija CD kot CD Ne vem zakaj je bilo sploh potrebno tretje nadaljevanje saj se le malenkostno razlikuje od prvega kaj šele od drugega. Pravzaprav me še najbolj zanima komu je plošča v resnici namenjena Za mularijo in laike ima kljub čudovitim slikam preveč strokovnih izrazov za strokovnjake je preveč površinska Verjetno so je najbolj veseli založniki ki od prodaje vlečejo odstotke Če jih

Tehnikalije

Zahtevana konfiguracija:
PC 386SX, 2 Mb pomnilnika, Windows 3.1, 2 MB prostora na trdem disku, Super VGA, 256 barv, zvočna kartica z gonilniki za Okna, enojni CD-ROM enojne hitrosti in dostopnega časa 380 ms

The Family Doctor je posodilo podjetje Infobia, Dunajska 129, Ljubljana, tel. 061 168 55 41

Uroš Kac

PLOŠČATI 12-VALJNIK

A
amiga

GVP G - Force 040/40

Kodoo ime T Rex. Kraljevsko ime za kraljevske izdelke (vsaka primerjava z mesnami je znak slabe vzgoje). Enostavnost, zanesljivost, učinkovitost in najvišji možni nivo ameriške kvalitete. Tehnologija površinske montaže (SMT, surface mount technology), ki je poleg najvišjega cenovnega razreda seveda (ta vas bo olajšal za nekaj prgišč dolarjev) GVP-jeva posebnost, vam to jamči. To so dejstva.

Se vroča iz ZDA (plošča #517, RAM expansion module #23) v privlačni (grafični efekti so sploh Ami



gina posebnost) in vsaj 5-krat preveliki embalaži mi je prišla pod tresoče se roke. Pomnilniške module dobite v škatli z vsaj 30-krat večjo prostornino (cca. 30 * 20 * 5 cm), kot jo zavzemajo sami.

Na plošči se, pokrita z velikim ventilatorjem (najbrž gre za turbinski polnilnik), bohoti Motorola 68040, utripajoča na celih 40 MHz, ki skrbi za dovolj veliko število "konjev", saj proizvajalec obljublja 500% povečanje hitrosti in preko 1000% glede na sisteme s 25 MHz 030. Testni programčič SysInfo pokaže 30.61 MIPS (A4000/040/25 ima 18.99 MIPS, 486/dx2/66 pa 19.2 MIPS, vendar je tudi 25 MHz amiga, vemo zakaj, hitrejša od PC-ja). Seveda pa ima glavno besedo optimizacija mehke opreme, brez katere tudi najhitrejšim konjem kmalu pošle sapa.

Družbo ji dela poleg običajne navlake (kristalni kvarci, logična vezja itd.) dvoje vtičnih mest za 60 nanosekundne pomnilniške module SIMM (samo GVP-jeve!), od tega je eno že zasedeno s 4 MB SIMM modulom, drugega pa boste morali (ne za majhen denar) kupiti sami, če ga seveda želite. Katerim tudi to ni dovolj (npr. oseba, ki piše ta tekst), pa GVP namenja tudi pomnilniška razširitvena plošča, na kateri je 6 vtičnih mest za GVP-jeve SIMMe (prav tako je eno mesto že zasedeno s 4 MB modulom), lahko pa se odločijo za 16 MB module, nikakor pa ne oboji hkrati (samo en jumper na mamaplošči). Na testni plošči je pomnilnika za 16 MB (4*4). Vsega skupaj lahko nabasete 32 MB na samo ploščo in dodatnih 96 MB na razširitveni modul (pro-

dajte certifikate!). Poleg tega pa lahko na samo amigo še vedno priključite 18 MB (moja je imela 2 MB fast in 2 MB chip RAMa). Sama plošča omogoča poleg Page in Normal tudi tudi Burst mode (samo z on board RAMom), česar se bodo posebej razveselili izdelovalci animacij (tudi sam sem med njimi), saj se prekladanje velikih blokov informacij pospeši za skoraj 200% glede na A4000/40/25 (Fat buster je pač malce pretežak in premoren za hiter tek).

Na plošči je prav tako že vtič (t.i. DMA expansion bus) za krmilnik SCSI II, ki naj bi preko DMA kanalov (Zorro III se je pač treba izogniti) prenesel do 20 MB/s. To pa seveda velja samo za določene trenutke v eksplozivnem načinu (burst mode), ne pa za celotno povprečje.

Montaža

Ko vse ostalo odpove, poglejmo v navodila, kjer je vsak gib roke podrobno razložen. Dostop do matične plošče je mogoč šele, ko se znebimo kabelske solate, ki vodi v HD in FD, in obe napravi odstranimo. Nato izvlečemo tudi procesorsko ploščo in nadomesti z novo. V mojo amigo je matično ploščo vgradil Matej Haček (siva eminenca amigaškega hardvera, op. ur.), sam pa sem vgradil pomnilniški razširitveni modul in SIMMčke. Vsa stvar je izredno preprosta, saj je priložena dokumentacija izvrstna (v stilu DOSa za telebane) in sproti opozarja na nevarnosti, ki se pri določenem koraku lahko zgodijo, v stilu "Pritisni samo na mestih, označenih s puščico!". Vse skupaj utrdimo z dodatnim vijakom, da obidemo težave zaradi razrahljanja kontaktov (opis posledic in belih dimčkov je popolnoma odveč).

Programska oprema

Poleg procesorske plošče kupec dobi tudi najnovejšo verzijo programa 68040.lib (dajte no, saj veste, čemu služi!). Ostale zadeve se naložijo v direktorij Sys:Utilities. To so:

GVPKSRemap: služi za skopiranje KickStarta v hitri pomnilnik pri zagonu amige, če ga skopirate v WBStartup, kar pospeši programe, ki naslavljajo ROMove rutine, čeprav ima A4000 že vgrajeno 32-bitno vodilo.

MemTest: preveri, če je kaj narobe s pomnilnikom, samo izvajanje se pri velikih količinah zna zavleči na kar nekaj minut.

GVPInfo: informira vas o proizvodih, ki jih za Amigo proizvaja GVP.

Cena? Malenkost!

Amiga Magazin iz Nemčije je pri testu zapisal, da plošča ni namenjena za hišno uporabo, saj je predraga, s čimer se z dna duše strinjam. Sama plošča z 4 MB RAM stane v ZDA okrog 1500 USD, 4 MB GVP SIMM modul približno 250 USD, 16 MB GVP SIMM kakih 1300 zelencev (stroški razvoja!), RAM expansion module s 4 MB GVP RAM-a cca. 400$, za SCSI II pa cena ni navedena. Vprašajte pri Alfatech d.o.o. iz Dunajske, meni so nabavili celoten sistem (g. Gordani Klemenc še enkrat hvala za trud), za vse ostale podrobnosti, ki ne bodo šle v ta članek, in seveda morebitne nejasnosti pa me lahko pokličete na telefon (062) 653-406 ali pišete na uredništvo.

Torej...

Lastniki A3000 bodo kar malce razočarani, ker vseh razširitvenih opcij za to matično ploščo ne bodo mogli uporabiti (samo matično ploščo vsekakor). Lastnike Tower modelov pa je treba opozoriti na neskladnost ohišja z dimenzijami plošče. Sam GVP obljublja množico dodatkov, med njimi tudi mikroprocesor 68060/66 (cca. 100 MIPS) za to ploščo.

Vtis pri delu s samo G Force 040/40 je z eno besedo odličen. Kakor da sedite v avtomobilu, pri katerem tudi pri 6000 vrt./min. in 250 km/h v šesti prestavi ne slišite motorja, ki rjove pod pokrovom, obese pa drži/jo vozilo na cesti prilepljeno, čeprav hidravlični blažilniki reagirajo na vsak kamenček na cesti. Na dilj boste prispeli varno, zanesljivo in med prvimi. ⊕

Podjetje Infobia, ki tudi nas zalaga s CD-ROMi, je objavilo lestvico najbolje prodajanih iger in resnega softvera na CD-jih v letošnjem poletju.

Igre
1. House of games II
2. Rebel Assault
3. Night Owls Games
4. Mega Race
5. The 7th Guest

Resni softver
1. Windows Wonder
2. Grolier's Encyclopedia
3. The Source CD
4. Night Owls Pack (8, 9, 10, 11)
5. The Family Doctor III

A

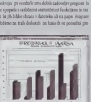
amiga

Jernej Pečjak

Največja laž na svetu

SSG - statistika za vsakogar

Amiga je odličen računalnik za video urejevalnike besedil so popolnoma zadovoljivi za večino imamo odlične baze podatkov glasbene programe Skoraj vse. Na žalost pa do sedaj ni bilo nobenega pravega statističnega programa pa čeprav enostavnega. Res je da smo lahko risali grafe v Pro Calcu vendar nismo mogli izračunati aritmetične sredine korelacije med dvema spremenljivkama narisati grafa regresijske krivulje ipd. To vrzel je bržkone opazil Douglas Stockman iz ZDA in se odločil da jo zapolni. Napisal je SSG kar dobesedno pomeni Statistika in grafi za začetnike (Small Statistics and Graphs). Ni namenjena zahtevni uporabi ekonomista izračunavanju faktorske analize risanju reliefnih pokrajin pa vendarle smo dobili zadovoljiv program ki se spopada z različnimi statističnimi funkcijami in testi ki jih lahko shrani v datoteko ali na papir. Program dobimo na treh disketah na katerih so pomožni pro-



grami in nekaj fontov. Priloženi sta verziji za Amige s koprocesorjem in za take brez njega navodila pa imajo malo več kot 200 strani. Program lahko naročite le neposredno pri avtorju ki je neodvisni založnik. Naj na kratko opišem kaj nudi program. Najprej opazimo vnašalec podatkov ki deluje podobno kot v Pro Calcu in PC-jevih programih. Predstavljen je kot mreža v katero vnašamo številčne vrednosti. Podatke lahko nato urejamo seštevamo delimo itd. Vsega skupaj imamo na voljo sedemnajst operacij. Poleg tega lahko pretvarjamo podatke iz ene v drugo mersko enoto. Program pozna odnose med inči in centimetri kilogrami in funti skratka vse najbolj znane merske enote.

Pravo veselje se šele začne. Na vnesenih podatkih lahko izvedemo statistične teste. Program zna izračunati naslednje teste: deskriptivna statistika (sredina varianca ...) različne inačice t testov neparametrično statistiko hi kvadrat, frekvenčno distribucijo analizo variance korelacijske koeficiente in regresijske izračune. Če vam ti testi niso preveč domači ne obupavajte! Tisti ki jih ne poznate jih verjetno niti ne potrebujete pri svojem delu. Vsakdo pa je verjetno že slišal za aritmetično sredino standardno deviacijo in odstotke.

Podatke lahko prikažete tudi v grafični obliki. Na voljo so naslednji grafi: stolpični histogram tortni iglični (needle) stopničasti (step) tekstovni (text) in regresijski grafi. Z njimi lahko prikažete koliko ste imeli v lanskem letu izgube v podjetju ali pa koliko odstotkov glasov je dobil vsak predsedniški kandidat. Vse grafe lahko tudi izvozite v obliki IFF, EPSF DXF in HP GL2 (jezik risalnikov) obliki. Lahko jih posnamete tudi kot posebne ASCII datoteke ki jih lahko nato spet naložite v SSG in ohranijo popolno obliko grafa (besedilo vrsta grafa parametri). Ta zadnja možnost mi je še posebno pri srcu saj je nekaj kar ne nudi niti Pro Calc. Narisanega grafa ne morete naložiti več v sam program drugače kot sliko te pa ne morete več popravljati.

Verzija programa je 1.0. To pomeni da mu se marsikaj manjka. V času ko sem ga testiral sem opazil da se program oprevečkrat sesuje brez vidnega razloga. Nekateri testi so še zasenčeni in bodo na voljo v verziji 1.1 ki izide konec septembra. Največja pomanjkljivost programa je ta da razume le ameriške ekranske načine (NTSC). To sicer mi ne vem kakšna ovira je pa nerodnost pri delu. Avtorju pa sem predlagal naj uporablja standardni ASL menu za izbiro zaslona. Z njim bi lahko izbrali vsako ločljivost ki jo podpirata sistem in monitor. Vse to bo popravljeno v novi verziji.

Program ima nekaj izjemnih možnosti. Ena od njih je povečava posameznega segmeta v grafu ki se nato izriše kot samostojni graf. Zelo primerno za grafe kjer je nek delček premalo natančen da bi natančno razločili podatke. Tudi tortni grafi (pie charts) imajo nekaj posebnosti. Določene delčke lahko tudi izvzamemo iz "torte" da so bolj pregledni. Grafi so lahko tudi 3D dopisujemo lahko tudi komentarje in rišemo puščice. Poleg običajnih x in y dimenzij so na voljo tudi logaritmične osnove nekatere grafe lahko tudi "zgladimo" (smoothing).

Kljub tem odličnim možnostim bi bil lahko program tudi mnogo boljši. Sam bi si želel še nekatere statistične teste ki v paket niso vključeni (analiza clustrov) najbolj pa me moti da ne morem sam nastaviti vzorcev pri grafih in barv katere bi rad uporabljal. Na nesrečo program vedno uporabi barvo črnila (ink) za enega izmed zapolnitev grafa. Brizgalnik tako porabi ogromno črne barve če pa imate kakšen program ki iz barv dela vzorce (Turboprint 3) boste dobili iz vseh zapolnitev odlične vzorce le črna bo ostala črna. K sreči je tu še možnost uporabe vzorcev direktno v programu vendar kaj ko so si zelo podobni in jih ne morem sam popravljati in izbirati. Rad bi tudi videl da lahko iz tabele izberem le nekatere stolpce ki si niso eden poleg drugega. To za zdaj ni mogoče. Če želimo izbrati stolpca ki nista skupaj moramo uporabiti nekaj matematičnih operacij. Na nerazširjenih Amigah je program tudi zelo počasen zato je zaželjen pospeševalnik ali pa vsaj hitri spomin (fast ram).

Program ni še popoln je pa velika pomoč nekomu ki nujno potrebuje določene statistične operacije in risanje grafov in ne želi kupiti PC računalnika le zaradi teh opravil. Avtor obljublja tudi pomoč nekaterih ekonomistov s katerimi bo pripeljal program do zahtevnosti ki jo potrebujejo tisti ki se s temi rečmi profesionalno ukvarjajo. O novostih verzije 1.1 vas bomo obvestili takoj ko bo na voljo. ☺

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:
OS 2.04, 1,5 MB Fast RAM ali 2 MB Chip RAM, trdi disk

Cena:
79,95 USD + 6 USD poštnina

Naslov avtorja:
Douglas Stockman, 38 Tryon Rd, Rochester, NY 14609, USA

Jernej Pečjak

Diktatura proletariata

Kraljestvo programov v javni lasti (2. del)

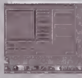
Amiga

Minil je še en vroč mesec. Nekateri so se namakali v morju in pozabili na računalnike vsaj na dopustu, drugi so se s kozarcem hladnega piva v roki spraševali, kdo bo odkupil Commodorja in amigino tehnologijo, tretji pa so kljub vročini pisali nove programe za starikavo prijateljico in s tem dokazali, da je amiga tako živa, kot še nikoli doslej. No, pa poglejmo, kaj je novega na področju programov v javni lasti.

Če imate probleme z virusi, je kar nekaj programov, ki omogočajo njihovo uničenje. Če delate z disketami, se lahko okužite tako z virusi na zagonskem bloku (boot block) kot s takimi, ko so priključeni datoteki (file viruses). Najbolj učinkovit program je Virus Checker 6.43, ki nas že leta rešuje ledenega objema virusov. Ko jo berete, je verjetno na obzorju že novejša verzija. Program ostane v računalniku skrit, preveri pa vsako disketo, ki jo vložite. Prav tako vas opozori in po želji tudi uniči virus, ko ga odkrije. V primeru, da domnevate, da imate virus na trdem disku, je programov za odkrivanje več. Najboljši so Boot X 5.25, VT 2.67 in Virus Z 2. Vsi ti tudi lahko pregledujejo zagonske bloke na disketah, njihova močna stran pa je odkrivanje virusov na datotekah. Pri izbiri vedno pazite, da program ali vsaj njegovi možgani (brainfile) ne bo starejši kot mesec ali dva. V "možganih" je spisek virusov, ki jih program pozna in ta datoteka se ponavadi dopolnjuje vsak mesec. Najbolj znana revija na disketi je vsekakor Amiga Report, ki na mreži izide vsak teden in je trenutno že pri številki 223. V njej lahko najdete novice o amigi, opise novih programov, intervjuje, zanimivosti in novosti tudi s področja programov v javni lasti. Različnih revij, ki jih izdajajo razne hekerske skupine, je še mnogo, vendar sta njihov jezik in vsebina za večino nesprejemljivi. Če želite resno revijo, posvečeno amigi, si nabavite Amiga Report. Tudi ljubitelji igric bodo našli nekaj za sebe!

Nekaj programerjev takoimenovanih shareware programov (če se ti program dopade, plačaš in dobiš popolno verzijo) se je združilo in oblikovalo združenje SASG. Cene so enotne, programi pa morajo ustrezati določenim standardom. Programi SASG so izjemno kvalitetni, narejen je poseben program za registracijo, cena programa je 30 DEM ali 15 USD, na voljo pa je plačilo v vedno več valutah (tolarja še ni med njimi). Poleg tega so odprli še tri registracijske baze, v katerih lahko dobite polne verzije programov. V Sloveniji jo na žalost še nekaj časa ne bo, tako da bo treba denar pošiljati po pošti. In kaj so do sedaj izdali SASG? Najbolj znana programa sta gotovo Magic Workbench, ki smo ga opisali prejšnji mesec, in pa MUI 2.1, katerega si bomo sedajle pogledali. Magic User Interface je program, ki omogoča izboljšana okna, menuje itd. Definirati se da celo pisavice oken, pri povečavi se tudi notranjost avtomatično poveča itd. Morda mislite, da je Amigin grafični vmesnik odličen, dokler ne vidite MUI. Problem je le eden. Program mora delovati z MUI, da dobimo vse izboljšave, navadni programi ga ne morejo zaznati posebno pa ne delujejo brez njega. MUI je kot neke vrste Windows na PC-ju, s to razliko, da je PC brez oken zelo boren, Workbench brez MUI pa je čisto uporaben. MUI do sedaj uporablja kakih 30 programov v javni lasti. Najbolj znan program, ki ga zahteva, je Movie Database, s katero se bomo še srečali. Zadnji program SASG je Magic CX, ki je nekakšna zbirka Commodity programčkov (disketnik ne "klika", zatemnjevalci ekrana, patch pointer itd.). Ni več potrebno vsakega vnesti v WBStartup, ampak samo vključite modul, ki ga želite. Avtor upa, da bo kmalu na voljo več modulov za različna opravila. Tako Magic CX kot MUI 2.1 sta popolna programa, le nastavitev se ne da posneti, če ne odštejete 30DEM avtorju, ki te oskrbi z datoteko (ključem), ki odstrani omejitve. Seveda te datoteke ne smete presnemavati kolegom.

Recimo, da v kinu igra novi film, za katerega še niste slišali. Nekoč je bilo potrebno za vsebino spraševati prijatelje, danes pa to ni več nujno. Na voljo imate Movie Database, neke vrste bazo podatkov, v kateri je preko 15000 filmov, 1500 recenzij, 40000 igralcev in igralk. Program deluje le s trdega diska (čudno, ne?) in zaseda preko 14Mb njegovega prostora. No,



delo z njim je užitek, saj vsebuje poleg filmov tudi nadaljevanke. Napišete nekaj besed iz imena filma in že berete pravi film in že se pojavijo vsebina, ocena, leto izida, režiser, vsi igralci in igralke. Če vas zanima kaj več o posamezni igralki ali igralcu, kliknete na željeno ime in dobite njeno biografijo, zakonski stan idr. Najbolj zanimivi so komentarji in zanimivosti. Tako sem izvedel, da je bilo v filmu Jurassic Park v kabinski sceni na deli toliko kablov, da je bilo težko hoditi. Izvedel sem tudi, da je junak nadaljevanje Full house Bob Saget star 38 let in je pred dvemi leti nastopal v nekem filmu. Na koncu sem izvedel celo to, da je navidez nepomembni igralec v filmu Schindler's list Prewiezencew Eugeniusz, ki je igral v vlogi nekega natakarja, v resnici pravi filmski mož. Leta 1982 je v filmu Sophia's choice statiral nekega vojnega ujetnika. No, če si boste omislili ta enkraten program, ne pozabite, da za zagon potrebujete MUI 2.21Mb spomina na trdem disku (14 po končani instalaciji) in 2Mb v amigi. Dopolnitve filmov bodo naknadno na voljo.

Če imate računalnik z MMU (prava 68020 ali 68030 in pa 68040), si lahko omislite navidezen spomin. To pomeni, da lahko npr. 10Mb na trdem disku rečete, naj se obnaša kot pravi spomin. Tako imate 10Mb spomina več, žal pa je mnogo počasnejši kot pravi spomin. Vendar pride zelo prav, ko potrebujemo velike zaloge spomina pri kakšnem 3D modeliranju. Ne edini, vendar najboljši program za delo z navideznim spominom je VMM 2.0. Komercialni program Giga Mem mi nikoli ni uspelo pognati, VMM 1.0 pa je bil prirejen le za 68040 računalnike. Nova verzija, ki je izšla konec avgusta, omogoča tudi lastnikom 68030, da uživajo z navideznim spominom. Uporabite lahko celo particijo trdega diska, kar možno poveča hitrost. Če namenite navideznemu spominu le eno datoteko, je delo nekoliko počasnejše, vendar varnejše. Novost verzije 2 je tudi navidezna particija, ki omogoča veliko hitrost, ni pa potrebno preformatirati trdega diska. Vendar pozor! Ob napačni uporabi lahko navidezna particija sesuje tudi disk in vse, kar je na njemu. In kot bi rekel kdo s televizije: To bi bilo za danes vse, hvala za pozornost in...

zanimivosti

Boštjan Troha

★ Famewalk ★

Znani Slovenci o računalništvu in igrah (1)

Lojze Peterle, minister za zunanje zadeve Republike Slovenije



Ali pri vsakdanjem delu uporabljate računalnik?

Preden sem šel v politiko sem zelo veliko uporabljal računalnik pri vsakdanjem delu pa tudi doma sem si že v tistih časih nabavil PC "ropotuljo", kot sem poimenoval računalnik. Uporabljal sem ga predvsem kot urejevalnik besedila. Sedaj imam v službi na voljo kvalitetten računalnik in notebook, vendar moram priznati, da sam sedaj bolj malo delam na računalniku, večino tega dela opravijo moji sodelavci.

Ali ste se z računalnikom kdaj tudi igrali in katera igra je bila to? Kakšno je vaše mnenje o računalniških igrah?

Poznam seveda Tetris, Pasjanso ipd., vendar v tem kakega posebnega veselja res nisem očkoli videl. Če le imam prosti čas, ga izkoristim za izlet z ženo in otroki ali šport.

Računalniške igre so lahko zabaven trenutek sprostitve, lahko pa tudi ponenumljajo ali ozivijo človekovo obzorje. Cenim pa izobraževalne igre in pakete. Vesel sem, da ste se v vaši reviji odločili zapret igre z nasilnimi prizori.

Andrej Šter, minister za notranje zadeve Republike Slovenije

Ali pri vsakdanjem delu uporabljate računalnik?

Ministrstvo za notranje zadeve imamo sorazmerno dobro razvit informacijski sistem, ki pomeni veliko oporo vsem policijskim službam pri izvajanju njihovih delovnih nalog, ki jih določajo zakoni in drugi predpisi. Sestavni del informacijskega sistema je tudi interna elektronska pošta, v kateri so povezane že skoraj vse policijske enote, prav tako vse službe v ministrstvu. Eden od priključkov te elektronske pošte je tudi na moji delovni mizi. Po tej interni pošti mi pristojne službe sproti pošiljajo vsa tista obvestila o pomembnejših varnostno zanimivih dejanjih, dogodkih in pojavih, o katerih moram biti kot minister obveščen.

Tudi na daljših službenih potovanjih imam vedno pri sebi notebook, s katerim lahko preko telefonskih komunikacij preberem najbolj nujno pošto, ki me čaka v "elektronskem" nabiralniku.

Ali ste se kdaj z računalnikom tudi igrali in katera igra je bila to?

Žal mi obremenitve z delovnimi in drugimi obveznostmi ne dopuščajo, da bi se ukvarjal z računalniškimi igrami.

Kakšno je vaše mnenje o računalniških igrah?

Menim, da igranje računalniških iger za otroke in tudi za odrasle v razumni meri nikakor ni škodljivo, ampak je lahko celo zelo koristno. Začetnik pri uporabi računalnika se tako na prijeten način seznani z načinom uporabe računalnika, tipkovnice in miške, to znanje pa mu kasneje v življenju lahko koristi, saj se bo že jutri računalnik pojavil tudi na njegovem delovnem mestu.

Pri igranju logičnih oz. miselnih iger kot so npr. šah in podobne, si igralec razvija sposobnost logičnega sklepanja in razmišljanja. Pri igranju pustolovskih iger pa si poleg miselnega napora, ki je potreben za razreševanje zastavljenega problema, tudi poglablja besedni zaklad v tujih jezikih, saj je za večino iger, ki se pojavljajo na našem trgu, potrebno poznavanje tujega jezika. Prav gotovo pa so tudi med računalniškimi igrami nekatere, ki niso najbolj primerne za otroke. Vse to pa je potrebno uporabljati z mero in pametjo.



Kriterij vrstnega reda objav v rubriki Famewalk je abecedni red priimka intervjuvanca

atari

Jaka Terpinc

Tudi atarijevci imamo svojega!

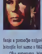
Morpher

Morfing je nedvomno modna muha (ampak ne enodnevnica) zadnjih dveh let. Ko so med prvimi hišnimi računalniki začele morfati amige, sem se vnaprej veselil podobnih programov na atariju. Moje prvo morfanje na Macu me je dobesedno zasvojilo in ko sem slišal za morfer na PC-ju, se me je začel lotevati obup. K sreči se je, skrit med atari-jevsko šaro, kmalu prikazal tudi program s kratkim, a zgovornim naslovom: Morpher. Izgleda takole: naložimo dve sliki, ki morata biti obvezno štiriindvajsetbitnega formata TIFF RGB, najbolje ne komprimirani in seveda enakih velikosti. Enako velikost lahko dosežemo z malo manevriranja po enem od risarskih programov. Na to poprimemo za kladivo in na eni izmed slik označimo razpoznavne točke ter jih povežemo v linije ali like. Poteze prilagodimo tudi drugi sliki in delo je z naše strani opravljeno.



Morpher izračuna željeno vmesno stopnjo ali pa kar zaporedje določenega števila sličic, ki jih za tem predvajamo kot animacijo. Pred tem lahko nastavimo natančnost preračunavanja, ki pa, povedano po pravici, na rezultat, vsaj pri zmerno velikih slikah, ne vpliva kaj dosti, razen da nas pusti čakati dalj časa.

Še nekaj o čakanju: Morpher se popolnoma spodobno obnaša tudi v večopravilnih okoljih kot sta Geneva in MagX (Multitos, ne, smo tako ali tako že vsi pozabili), kar nam malce razbremeni misel na to, da se dobre animacije včasih kalijo svojih nekaj ur. Tisti, ki imate koprocesor, boste z Morpherjem našli potrditev pravilnosti svoje naložbe, saj je morfanje s pomočjo najpočasnejše 68881 več kot petkrat hitrejše kot samo z 68030 na 40 MHz. FPU rules!



Oba programa, Morpher in Player (predvaja animacije), delujeta v največ 256 barvah. Zlasti pri slednjem to ni ravno razveseljivo, kajti vse kar nastane z Morpherjem ima v zapisu 16,7 milijonov barv (TIFF, seveda). Pomagamo si lahko s tremi oblikami pretvorbe: hitrim rastriranjem, Floyd-Steinbergovim in optimalno prilagoditvijo barvne palete.

Ne pozabite: Morpher za atarije je popolnoma navaden, oskubljen, a uporaben in zabaven, zato je vreden vaše zbirke. ☺

Samo Kraker

Grdi raček operacijskih sistemov

OS/2 za začetnike, 1. del

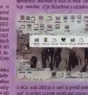
Pozdravljeni prijatelji in prijateljice športa! Pred nekaj meseci vas je moj kolega vprašal če poznate MS Windows. Lahko vprašanje! Kajpa tole Ali poznate OS/2? Ha! (Le redkokdo se je zazrl v daljavo in si mislil to sem že nekje slišal kje sem že to slišal. Natančno sedem bralcev Megazina pozna OS/2 ti lahko to stran preskočijo)

Torej ker že poznate Windowse (če jih ne si sposodite nekaj zadnjih Megazinov) ne bom odkrival tople vode ikon puščic in klikanja Ne Pač pa boste lahko videli kakšne so razlike med Windowsi in OS/2 kaj in kako lahko z OS/2 sploh delamo kompatibilnost OS/2 s programi za Windows in DOS prihodnost OS/2 skratka zakaj OS/2 Test bo potekal kar na štirih računalnikih: Mitac (Intel 486 DX2 50 MHz 16 MB RAM) IBM (Intel 486 DX2-66 MHz 16 MB RAM) Autronic (Intel DX2-66 MHz 8 MB RAM) in ATR (Cyrix 486 DLC-40 4 MB RAM)

Kot ste verjetno opazili so našteti računalniki dokaj močni priznam OS/2 se na njih počuti najbolje Pravkar smo prišli do točke ki nekaterim vzbudi edino asociacijo na OS/2 požrešnost Da minimalna konfiguracija za OS/2 je PC s procesorjem 80386 SX 4 MB RAM in seveda z mižko na disku pa si bo olastninil okrog 20 MB Hm Sam delam v OS/2 na zgoraj navedenem Mitacu (tu dela normalno hitro) in kar nekoliko dvomeče gledam v minimalno konfiguracijo Dokončno razsodbo o tem bi raje dal šele ko ga bom preizkusil na očetovem ATRu ki ni dosti bitrejši od 386 DX-40 Morda se je temu reklo požrešnost tedaj ko so ga naredili in je bil 80386 vrhunec znanosti danes pa se zdi skromnejši kot povprečna Origin-ova igra Ker je delo z njim drugačno (lažje, lepše boljše) kot z Windowsi je tisoče častilcev Microsofta ki si za OS/2 okoli niso vzeli časa za Billom Gatesom ponavljalo insinuacije da je OS/2 težek za uporabo da je nerazumljiv in da se inštalira cel dopoldan To z dopoldnevom je v bistvu res Resnica je tudi da je malo drugačen od Windowsov in razumljivo da nekaterim v resnici ni všeč Ostali pa se spomnite zgodbe o ljudeh ki so verjeli častitemu Jimu Jonesu

Jaz in OS/2

Prvič sem zanj slišal skoraj deset let bo že Njegov veliki modri oče IBM se je tedaj (začasno) prenehal ukvarjati z "navadnimi" PC XT in AT Vse preveč kompatibilcev je že bilo da bi si s svojim delom služil kruh In rodili so se mu novi sinovi Da bi jih razlikoval od prvih jih je imenoval PS/2 30 50 70 in najmočnejšega 90 Od prvih jih je razlikovala predvsem notranja arhitektura prvi so bili ISA PS/2 pa so imeli Mikro-kanal (dolga zgodba MCA je nekaj podobnega kot VESA in EISA IBM ga še vedno uporablja predvsem v strežnikih) Bilo je še nekaj razlik v ceni in v moči med drugim pa je IBM ugotovil da postaja stari DOS že prava zavora s svojimi omejitvami In skupaj z Microsoftom je spočel OS/2 Od tedaj se je nekaj stvari spremenilo Microsoft je odšel na svoje IBM spet izdeluje navadne PCje (ValuePoint z arhitekturami VESA



in PCI) mali OS/2 pa je rasel in postal postaven mladenič ki se bori za svoje mesto pod soncem

V trenutku ko to pišem je aktualna verzija 2 1 for Windows 3 1 (jeseni pa se že napovedujejo nove verzije) Nekoč sem logično sklepal da se ta verzija naloži prek Windowsov torej vključiš računalnik prideš v DOS vtipkaš Win in poklikaš OS/2 ikono Kakšna zmota! Ta verzija za razliko od prejšnjih omogoča soobstoj vsega skupaj na eni particiji (če je seveda dovolj prostora). V čem je hec? IBM je ugotovil da ima danes skoraj vsak računalnik ob nakupu prednaložene Windowse Sam je pri prejšnjih verzijah moral plačevati Microsoftu licenčnino ker so imele že vgrajene Windowse Danes pa lahko iz OS/2 poženete Windowse ki jih imate že od prej in delate normalno Za nas pa tako odpadejo še težave s čudi ki jih stara emulacija Windowsov pod OS/2 ni poznala Cena OS/2 for Windows je zaradi tega skoraj dvakrat nižja

Naj končno pojasnim zakaj ljubezenska zgodba Prednosti grafičnega operacijskega sistema so v devetdesetih menda jasne Za razliko od Windowsov pa OS/2 popolnoma nadomesti DOS Kompatibilnost z DOS Windows in tisočimi programi ki delujejo le z OS/2 Večopravilnost je stabilnejša in izrazitejša kot v Windowsih Bolje izkorišča hardware Razne podpore in podrobnosti o katerih bom še pisal Nenazadnje je za to prejel veliko nagrad (PC Magazine PC World PC Computing) prav letos pa se je prodaja OS/2 zelo povečala

Tudi OS/2 ima temne strani Tudi o tem bom pisal Predvsem gre za to da ga Povprečni PCjaš ne potrebuje Velika večina programov ne potrebuje OS/2 večopravilnosti v Windowsih zadostuje različne podpore pa so v glavnem eksotika Veliko uporabnikov se odvrne že ob dolgotrajni inštalaciji Moj avtomehanik pa pravi dokler ne vidiš ne veš

Pa se nekaj je ko bom neki torek kupil PowerPC 604 klon bom pognal OS/2 za PowerPC in spet bom doma

Do naslednjič pa operirajte na višji stopnji!

?

kako deluje?

Primož Škerl

Tranzistorji, Ajsiji, Lučke, Piskanje...

Roboti torej res sanjajo elektronske ovce!

Kje smo že ostali? Aha pri elektronkah. Torej da doktorjem znanosti ne bi bilo več potrebno z koleni brisati prahu s tal pri iskanju pregorele elektronke je bil potreben nov revolucionaren izum, ki je dobo računalništva pripeljal do tega, kar je sedaj imenoval se je tranzistor. Ne, ne tisti tranzistor, ki vam med kosilom bere osmrtnice ali pa igra priljubljeno polko, temveč neka majčkena napravica, ki je elektronko poslala na smetišče zgodovine. Tranzistor je v principu delovanja popolnoma enak elektronki, le da namesto vakuumirane steklene cevke in nekaj žice potrebujemo le prgišče peska. Iz peska so namreč pridobili silicij, naravni element z lastnostjo polprevodnosti. To pomeni, da je v določenih okoliščinah silicij lahko prevodnik, v drugih pa izolator. Preklapljanje med tema dvema stanjema pa je enako kot pri elektronki, saj ima tudi tranzistor tri priključke. Sedaj pa pride na dan njegova bistvena prednost pred stekleno tekmico: namesto ogromne steklene bučke so lahko naredili tako majhen tranzistor, da je problem predstavljala že velikost elektrona! Seveda se je kmalu porodila tudi ideja o pakiranju večih tranzistorjev v isto ohišje: rodilo se je integrirano vezje (integrirati = združiti, sestaviti, povezati), na kratko IC (angleško integrated circuit). IC-ji so miniaturizacijo privedli do skrajnih meja: na kvadratni centimeter je znanstvenikom uspelo zbasati že skoraj 3 milijone tranzistorjev! Integrirana vezja so tisti majhni in malo večji črni hrošči, ki jih najdete na plošči računalnika, če mu z izvijačem pogledate v drobovje. IC-je seveda ne sestavljajo samo tranzistorji, temveč tudi drugi elektronski elementi. Zmotno pa je tudi mišljenje, da velikost IC-ja govori o njegovi zmogljivosti. Črna plastika pravokotne oblike je le zaščita občutljivih elektronskih delov pred okolico in se zdaleč ni zapolnjena z elektroniko. Tako velika je le zaradi nerodnih človeških prstov, ki drugače ne bi imeli česa zgrabiti, vrste jeklenih nožic pa so zunanja povezava z elektroniko v plastiki. Vsi IC-ji stojijo na plošči rjave ali zelene barve, na kateri se sveti množica srebrnih nitk. Nitke so samo vodniki, povezave med IC-ji, ki lahko potekajo po površini ali po notranjosti plošče, vse skupaj pa stoji na osnovni plošči (angleško mother board), zato da v obisju računalnika vladata red in mir. Končno so znanstveniki prišli do svojega miru, da se lahko posvetijo svojemu pravemu delu.

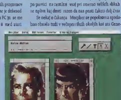
Če ste iz čistega firbca šli sedaj razdirati računalnik, da bi preverili, ali vam Megazin laže, ste zagotovo ostrmeli. V trenutku, ko ste sneli pokrov, ste zagledali strašansko zmedo kablov, na plošči pa odkrili dolge črne reže. Brez skrbi, kabli še vedno ostajajo kot edina povezava osnovne plošče, na kateri je računalnik, in periferne opreme, kot se strokovno reče disketnjam, trdim diskom in podobni navlaki. Črne reže na plošči pa so primer daljnovidnosti proizvajalca računalnika, ki seveda ni mogel vedeti, kaj vse boste hoteli imeti v svojem računalniku. Če si boste kdaj zaželeli česa, kar vaš računalnik še ne zna, se lahko odpravite v trgovino in kupite kartico, ki jo doma lepo vtaknete v režo, s čemer ste računalnik usposobili za kakšno novo delo.

Na matični plošči pa bo vaš pogled zanesljivo pritegnila velika kvadratna škatlica z bodicami. To je procesor, bodice pa so hladilnik. Procesor je srce računalnika, v katerem potekajo vse operacije nad podatki, zapisanimi v računalnikovem spominu. Obstaja mnogo različnih procesorjev, vsi pa opravljajo natančno isto delo. Najenostavnejši procesor si lahko predstavljamo kot tri sobe, povezane s skladiščem (pomnilnikom), v katerem se nahajajo tako navodila kot podatki. Iz skladišča v drugo in tretjo sobo pripeljemo podatka, v prvo pa navodilo, kaj naj naredimo s tema podatkoma. Primer: v prvo sobo prispe navodilo "seštej 2 in 3 sobo in rezultat odloži v skladišče", v drugo sobo število 5, v tretjo pa število 1. Ko procesor opravi naloženo delo, se število 6 spravi nazaj v skladišče. Sobam v resnici pravimo registri, skladišču pa pomnilnik. Se še spomnite osmih žic iz prvega dela, s katerimi smo opisovali znake računalnika? V vsak register pride osem žic, register pa je sestavljen iz osmih tranzistorjev. V resnici ima procesor množico registrov in milijone tranzistorjev, s katerima lahko izpolnjuje navodila iz prvega registra. Tudi ni nujno, da ima samo osem žic, lahko jih ima tudi več. Če jih ima 16, se reče procesorju, da je 16-biten, če pa jih ima 32, pa 32-biten. Še nekaj besed o hladilniku, ki čemi na procesorju. Procesor se zaradi množice tranzistorjev, ki sopihajo pod bremenom, močno greje, toplota pa bi ga lahko pokvarila, zato jo je treba odvesti v okolico. To opravlja hladilnik. Pri posebno hitrih in močnih procesorjih ima na vrhu bodic hladilnik dodan še ventilator. Seveda procesor sam pač ne more delovati, potrebuje vsaj še pomnilnik in vodilo. To bo tema naslednje številke. ☺

Morfing je nedvomno modna muha (ampak ne enodnevnica) zadnjih dveh let. Ko so med prvimi hišnimi računalniki začele morfati amige, sem se vnaprej veselil podobnih programov na atariju. Moje prvo morfanje na Macu me je dobesedno zasvojilo in ko sem slišal za morfer na PC-ju, se me je začel lotevati obup. K sreči se je skril med atarijevsko šaro kmalu prikazal tudi program s kratkim a zgovornim naslovom: Morpher. Izgleda takole: naložimo dve sliki, ki morata biti obvezno štiriindvajsetbitni formata TIFF RGB, najbolje nekomprimirani in seveda enakih velikosti. Enako velikost lahko dosežemo z malo manevriranja po enem od risarskih programov. Na to poprimemo za kladivo in na eni izmed slik označimo razpoznavne točke ter jih povežemo v linije ali like. Poteze prilagodimo tudi drugi sliki in delo je z naše strani opravljeno.

Morpher izračuna željeno vmesno stopnjo ali pa kar zaporedje določenega števila sličic, ki jih za tem predvajamo kot animacijo. Pred tem lahko nastavimo natančnost preračunavanja, ki pa, povedano po pravici, na rezultat vsaj pri zmerno velikih slikah ne vpliva kaj dosti, razen da nas prisili čakati dalj časa.

Še nekaj o čakanju. Morpher se popolnoma spodoban obnaša tudi v večopravilnih okoljih kot sta Gene-





fanje t
hitrajš
Ob
macije
jem to
Morph
se veda
pretvo
optim.
Ne
vaden
den v

KOT DA UČITELJI NE BI IMELI PAMETNEJŠEGA DELA OD POSTAVLJANJA VPRAŠANJ. NE SAMO, DA HOČEJO POTEM ŠE ODGOVORE, TUDI OCENJUJEJO JIH. NAGRADA PA TAKA. PA NISO VSI VPRAŠALNIKI TAKO ZOPRNI. POWER PLUS VAM PONUJA VPRAŠALNIK, KI VAM LAHKO PRINESE LEPO NAGRADO. IN SICER: IZPOLNITE VPRAŠALNIK TAKO, DA OBKROŽITE ODGOVOR, S KATERIM SE STRINJATE - NE PUŠČAJTE PRAZNIH PROSTOROV, TO NE VELJA. IZREŽITE GA (VPRAŠALNIK), VSTAVITE V KUVERTO, NA KUVERTO PRILEPITE ZNAMKO, ZALIJTE ROŽE, POZDRAVITE STARO MAMO IN POŠLJITE PISMO NA NASLOV: ELEA, BREJČEVA 1, LJUBLJANA. NE POZABITE OBKROŽITI ŽELJENO NAGRADO (GLEJ SPODAJ). ~~ŽREBANJE~~ IZID BO OBJAVLJEN V NASLEDNJI ŠTEVILKI, ZATO NAM ODGOVORE POŠLJITE NAJKASNEJE DO 15. OKTOBRA, 1994.

— IZREŽI —

A Ali imaš doma računalnik, in če da, kakšna vrste je?
(1)- nimam
2 - imam
a) osebni računalnik Power Plus
b) osebni računalnik druge znamka
c) Atari, Amiga
d) drugo, kaj? GAME BOY

B Kdo v vaši družini je tisti, ki bo (ali je) odločal o nakupu računalnika?
1 - oče ali mama
2 - oče in mama
(3)- jaz in oče
4 - vsi skupaj
5 - ne vem

G Če si bil kako ti je bilo tam všeč?
1 - nisem bil
2 vse mi je bilo všeč
(3)- bilo je kar v redu trgovina je v redu
4 - sploh mi ni všeč in ne bom šel več
(5)- prodajalec je bil tečen in neprijazen
6 - drugo (kaj?) ______

C Kdo v vaši družini uporablja osebni računalnik (v službi, za zabavo,)
(1)- nihče
2 - samo jaz
3 - jaz in moj brat (sestra), torej otroci
4 - starši
5 - vsi

E Ali tvoji starši poznajo tvoje poznavanje računalnikov - ali misliš, da bi upoštevala tvoj nasvet in tvoje želje pri nakupu računalnika?
(1)- da
2 - ne
3 - ne vem

H Ali si član Power Plus kluba?
1 - ne
(2)- ne, ampak bi želel postati
3 - sem, ampak nisem zadovoljen
4 - sem zadovoljen član

D Ali boste doma v kratkem kupovali nov računalnik?
1 - ne, ker ga ne potrebujemo
2 - ne, ga že imamo
3 - da, toda še ne vemo katerega
(4)- da, kupili bomo (kaj?) 386/DX-40 MHz
5 - ne vem ali 486/DX-40MHz DLC

F Ali si že bil v kateri od trgovin Power Plus?
1 - nisem še bil, ker je ne poznam
2 - nisem še bil, ker me ne zanima
3 - sem bil - v Ljubljani
4 - sem bil - v Sevnici
(5)- sem bil - v Šentjurju pri Celju

NAGRADNI KUPON
(kupon z imenom odreži in oboje, odgovore in kupon, vstavi v kuverto - to je zato da so odgovori anonimni)

Če bom izžreban si želim
1 - paket desetih CD-ejev Sirius ten pack (igre, izobraževalni programi, atlas, PC karaoke)
(2) PC igrico po moji izbiri

Ime in priimek ______
ulica, hišna številka ______
kraj, poštna številka ______

— IZREŽI —

P.S. Nagradno igro pa si lahko privoščite tudi v eni od trgovin POWER PLUS, če boste v njih kupili kakšnega od računalnikov POWER PLUS - z malce sreče si lahko prislužite CD ROM enoto!

ELEA